

Falezinho

COLEÇÃO HISTÓRICA



Portugal / Continente - 3,00 €

WWW.MONICA.COM.BR

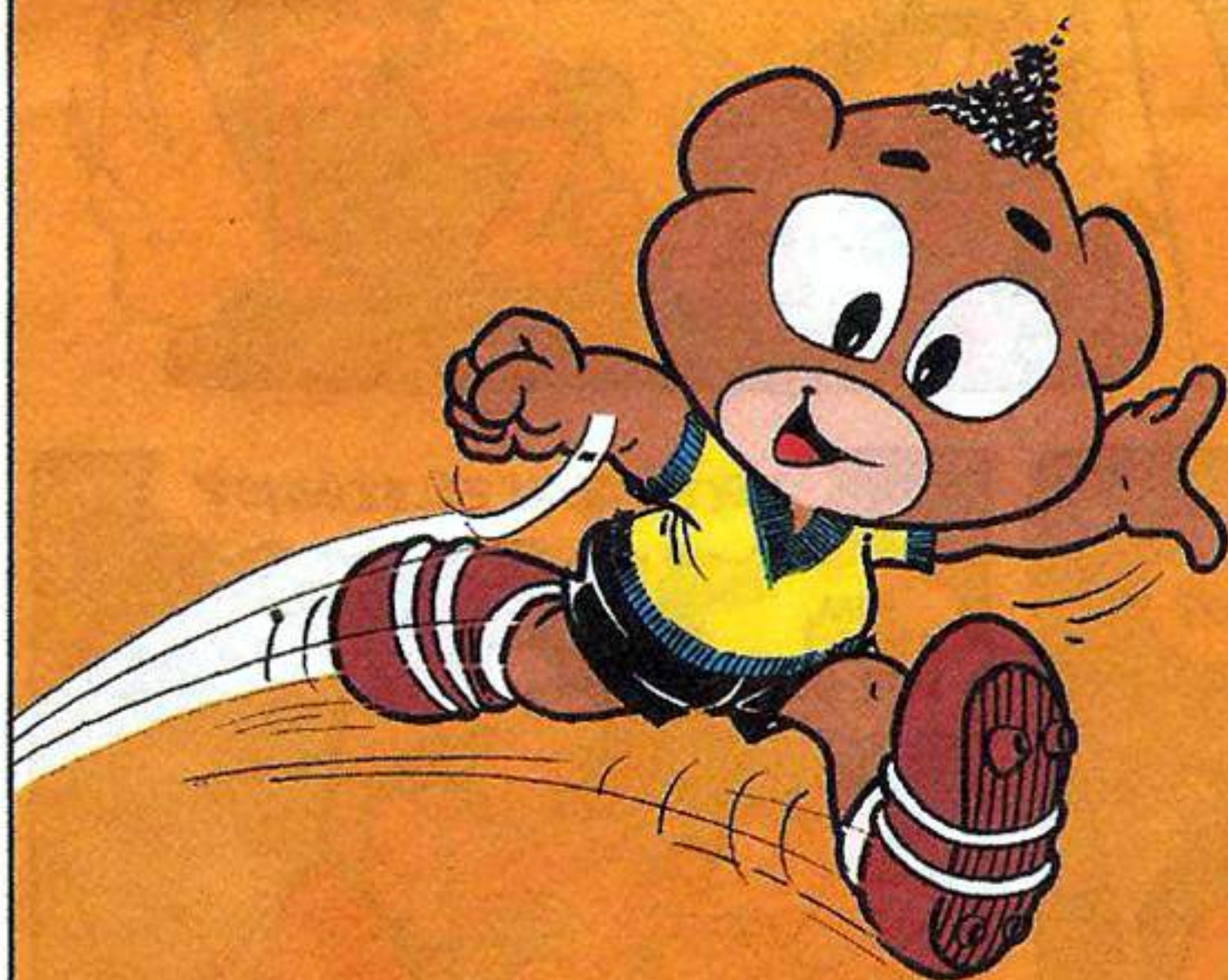


MAURÍCIO

NUNCA FUI BOM DE BOLA. MAS CREIO QUE A SENSACÃO GOSTOSA QUE SENTI AO RECEBER MENSAGENS DE LEITORES ANTIGOS E NOVOS A RESPEITO DA VOLTA DO PELEZINHO FOI SEMELHANTE À QUE O PELÉ SENTIA AO MARCAR UM GOLÃO NUM ESTÁDIO LOTADO.

QUE BOM CONFIRMAR QUE O PELEZINHO CONTINUA VIVO NA MEMÓRIA DE TANTA GENTE. E QUE SUAS HISTÓRIAS, QUE NA ÉPOCA TRAZIAM COISAS INIMAGINÁVEIS PARA OS DIAS ATUAIS, CONTINUAM ENCANTANDO FÃS DE DIFERENTES GERAÇÕES. AINDA MAIS AGORA, QUE O BRASIL SERÁ SEDE DA COPA DO MUNDO, EM 2014, E DOS JOGOS OLÍMPICOS, EM 2016.

DÁ ATÉ VONTADE DE COLOCAR A BOLA DEBAIXO DO BRAÇO, REUNIR OS AMIGOS E PARENTES E JOGAR UMA PARTIDA DE FUTEBOL NUM CAMPINHO DE TERRA BATIDA OU DE GRAMA RALA. MAS, ANTES, VIAJE NO TEMPO COM O SEGUNDO NÚMERO DE **PELEZINHO-COLEÇÃO HISTÓRICA.**



MAURICIO







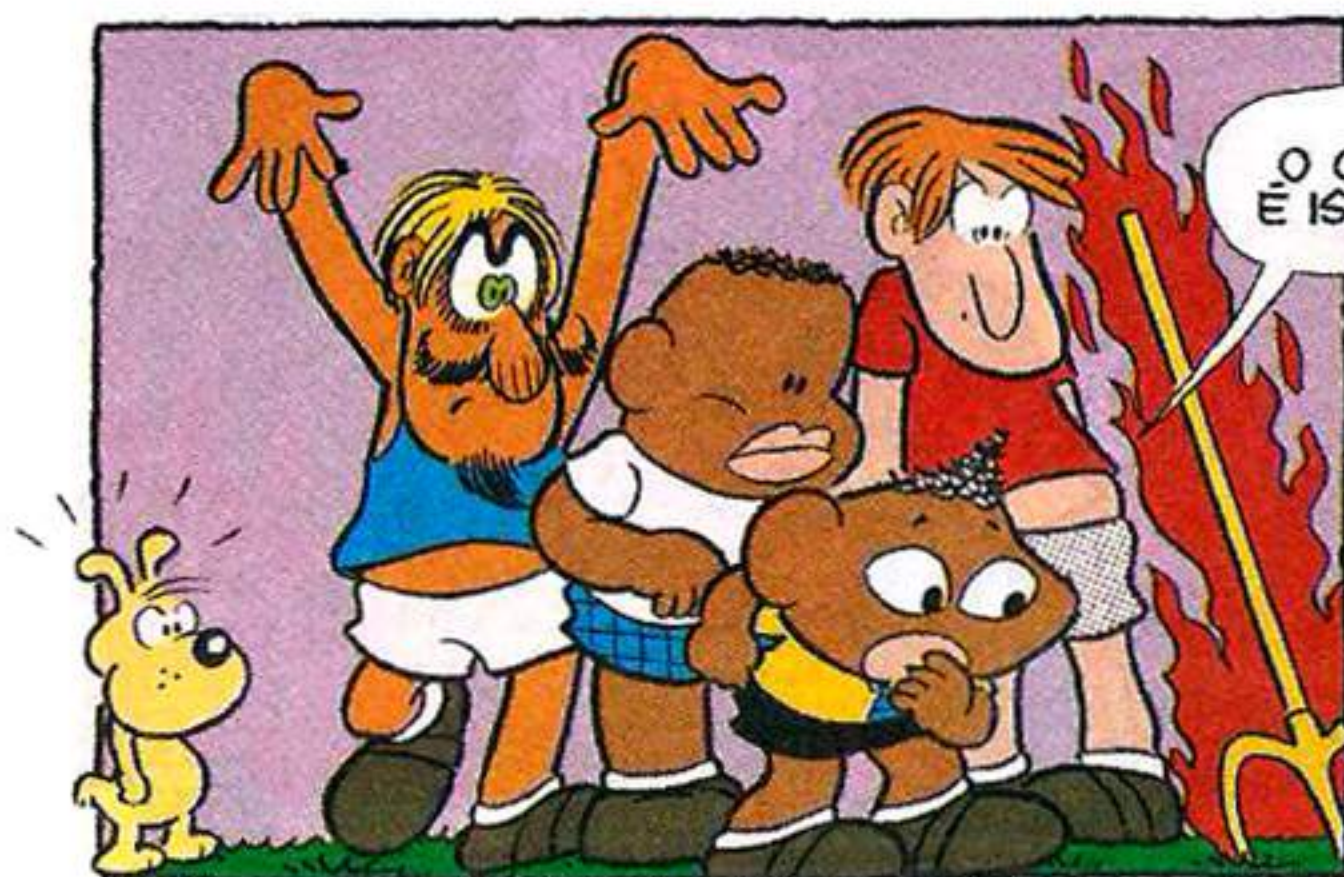
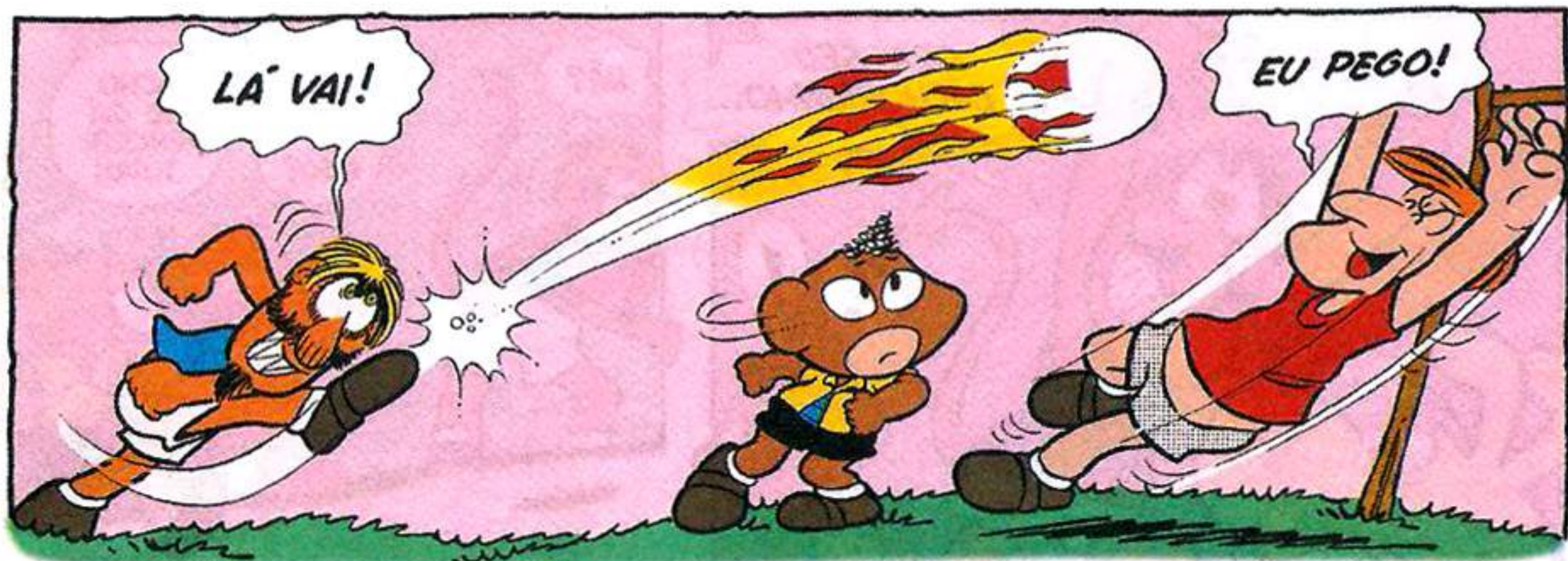
BEM, O QUE PRECISAMOS AGORA É DE UMA BOLA NOVA! ESSA JÁ FOI!

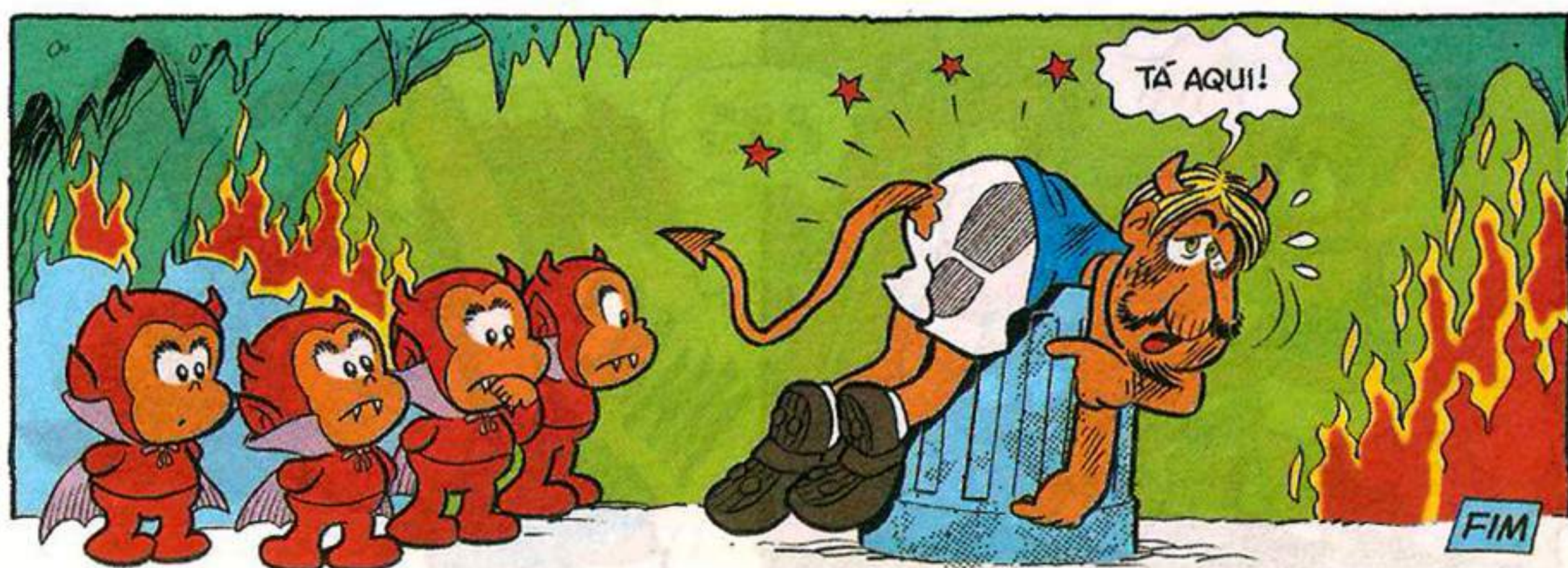
NUNCA VI UM BURACO TÃO FUNDO!









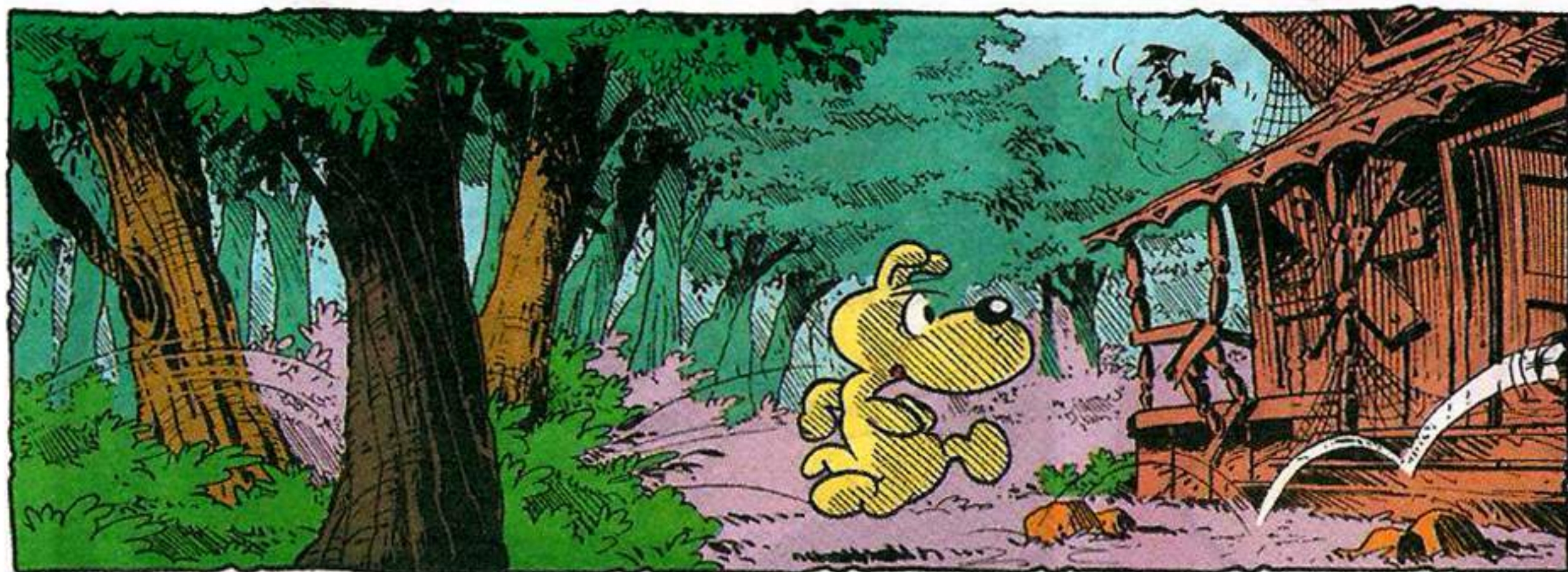


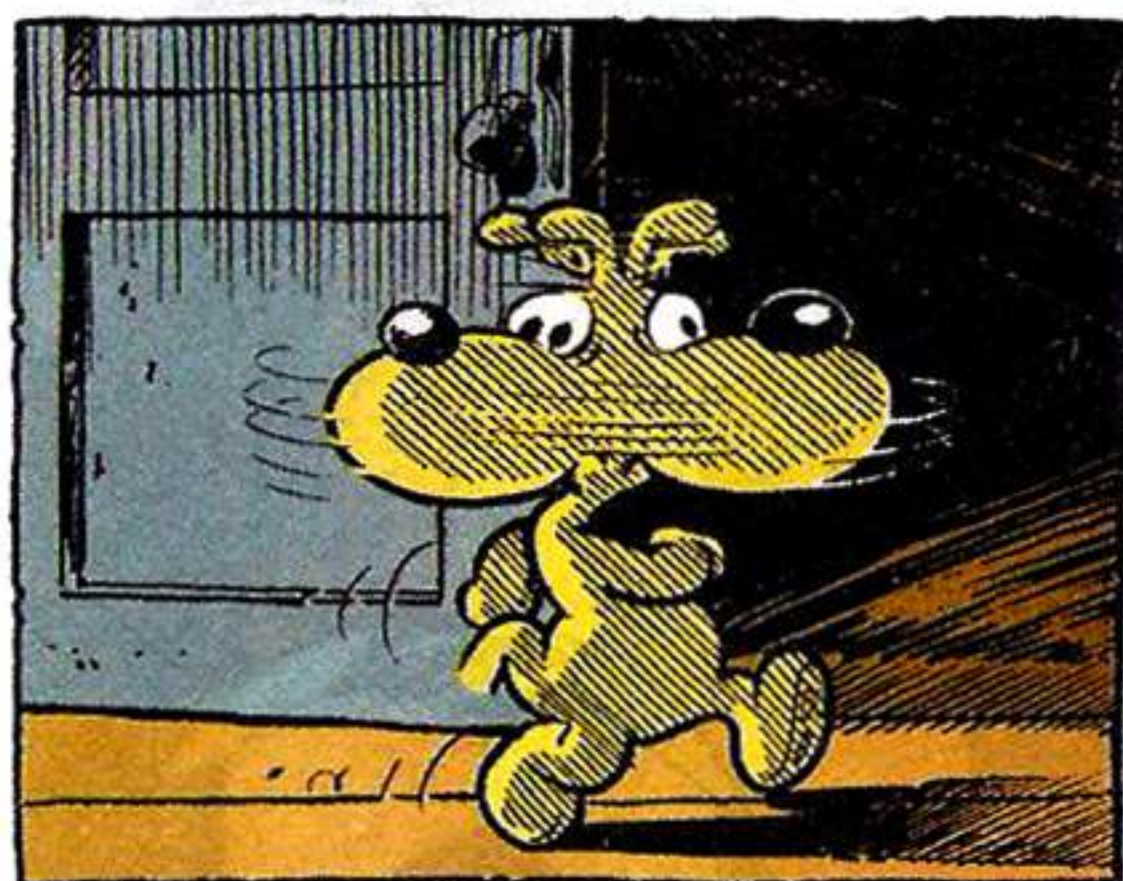
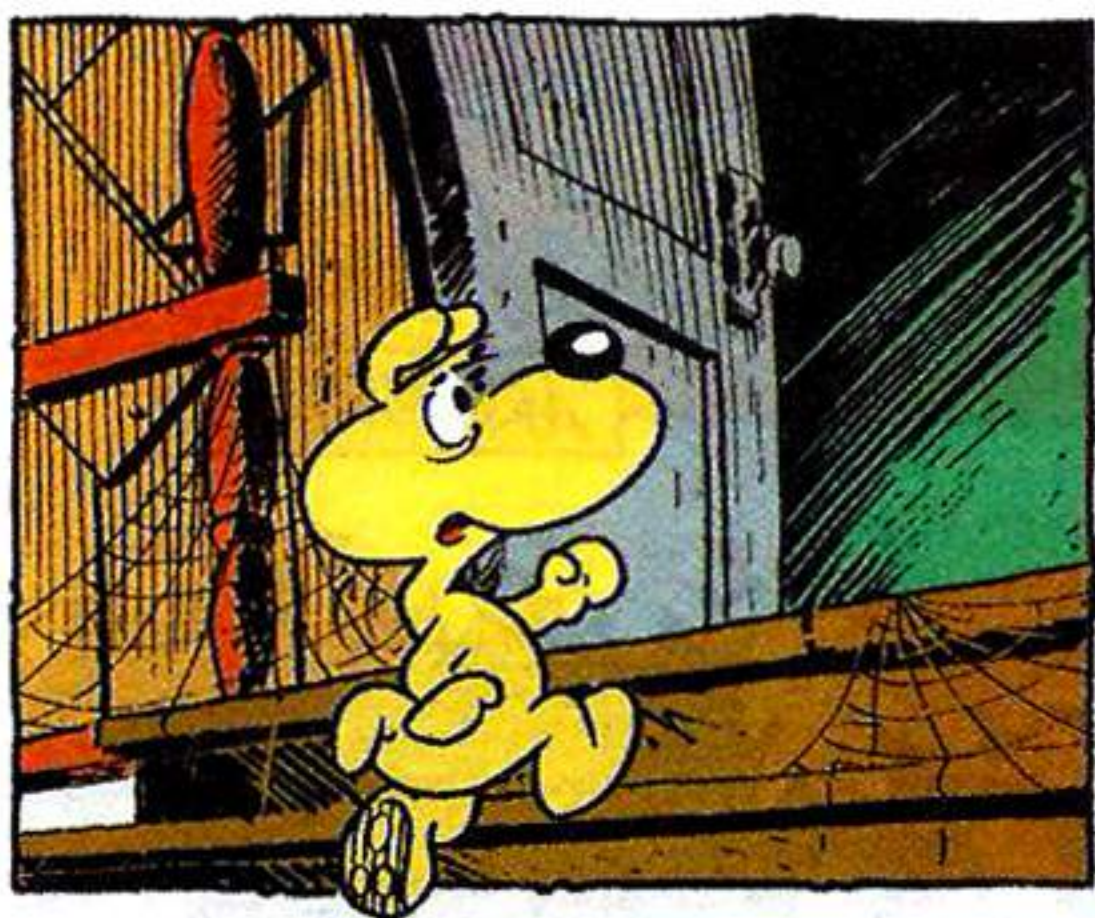
REX em

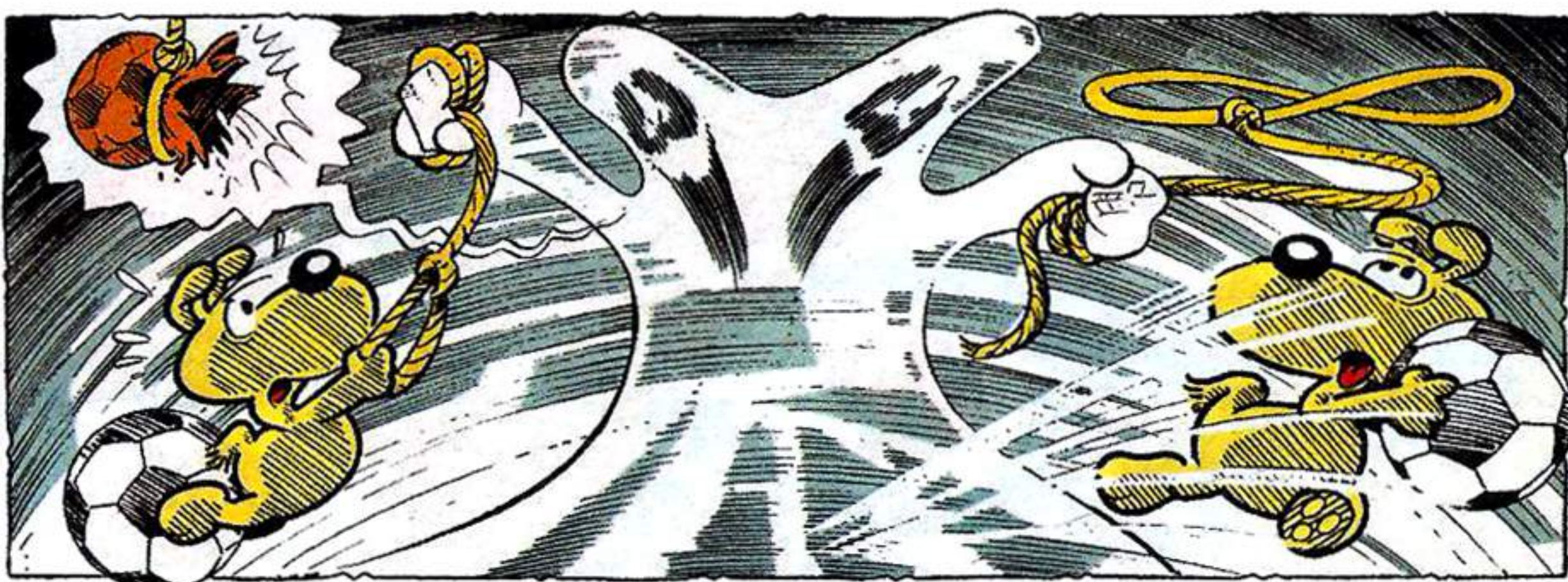
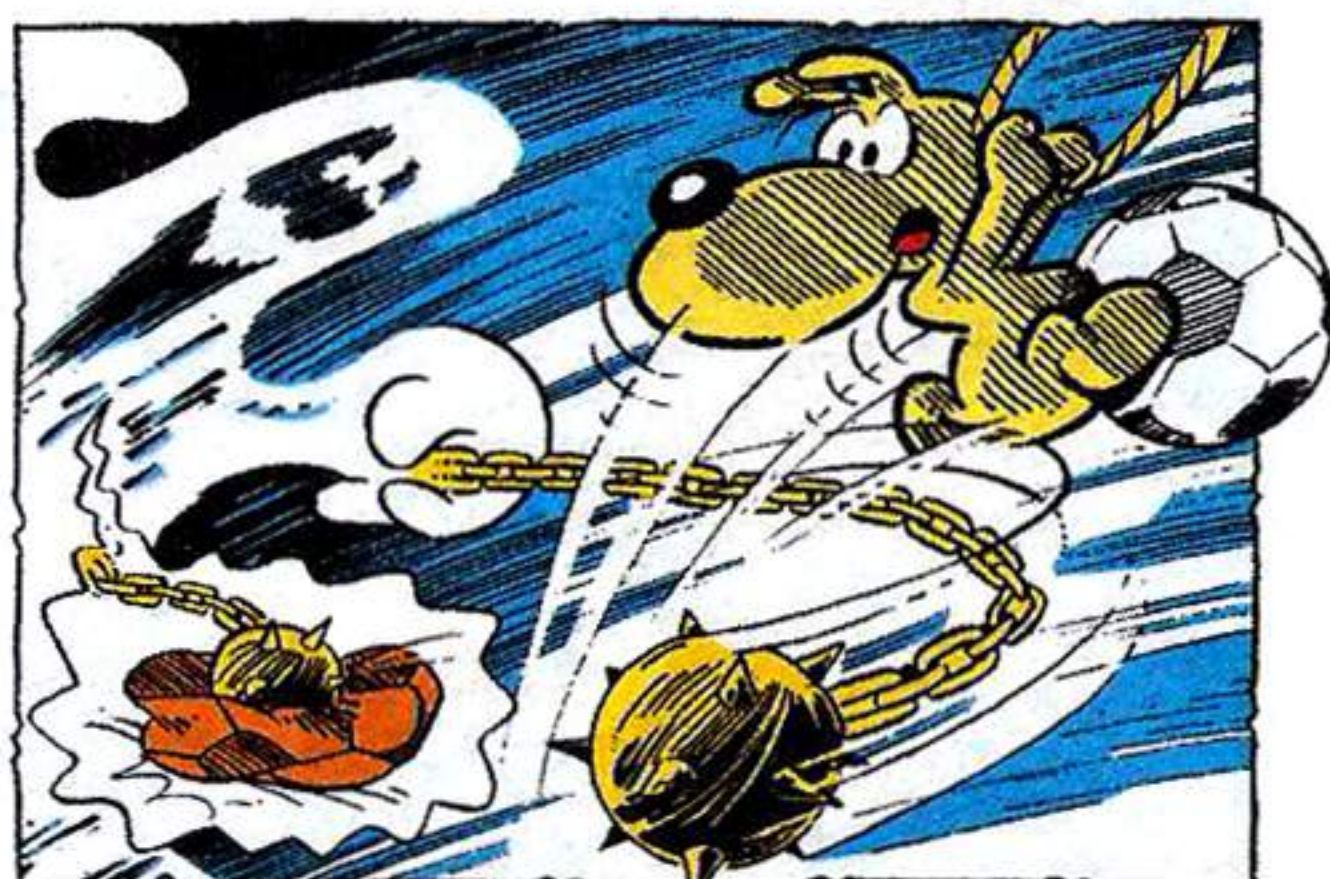
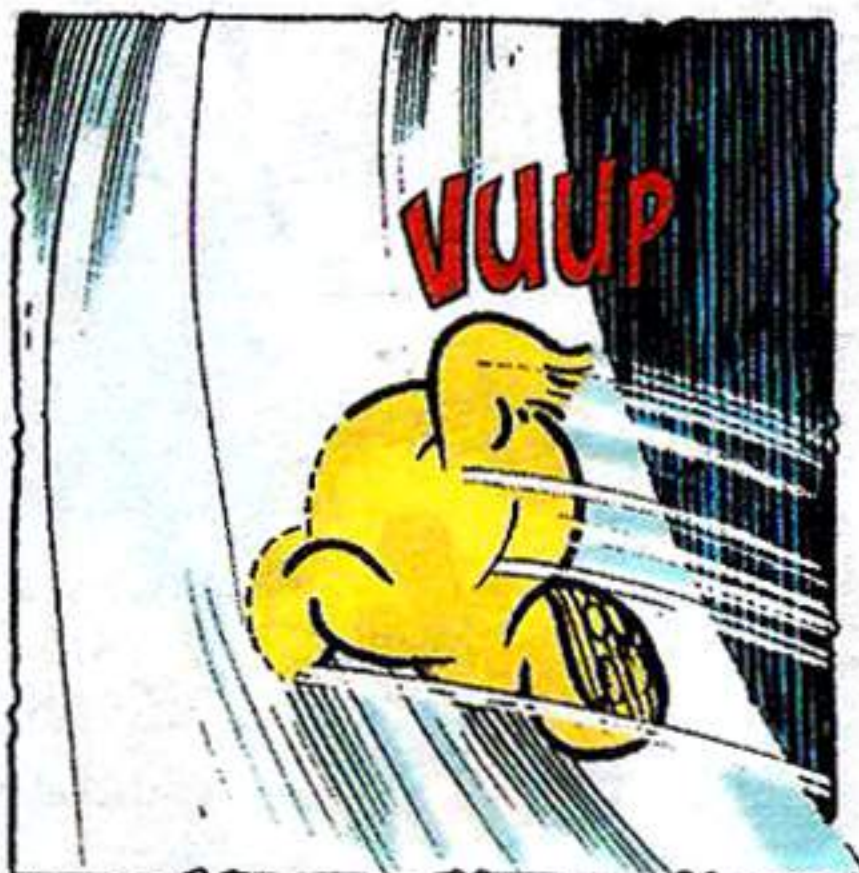
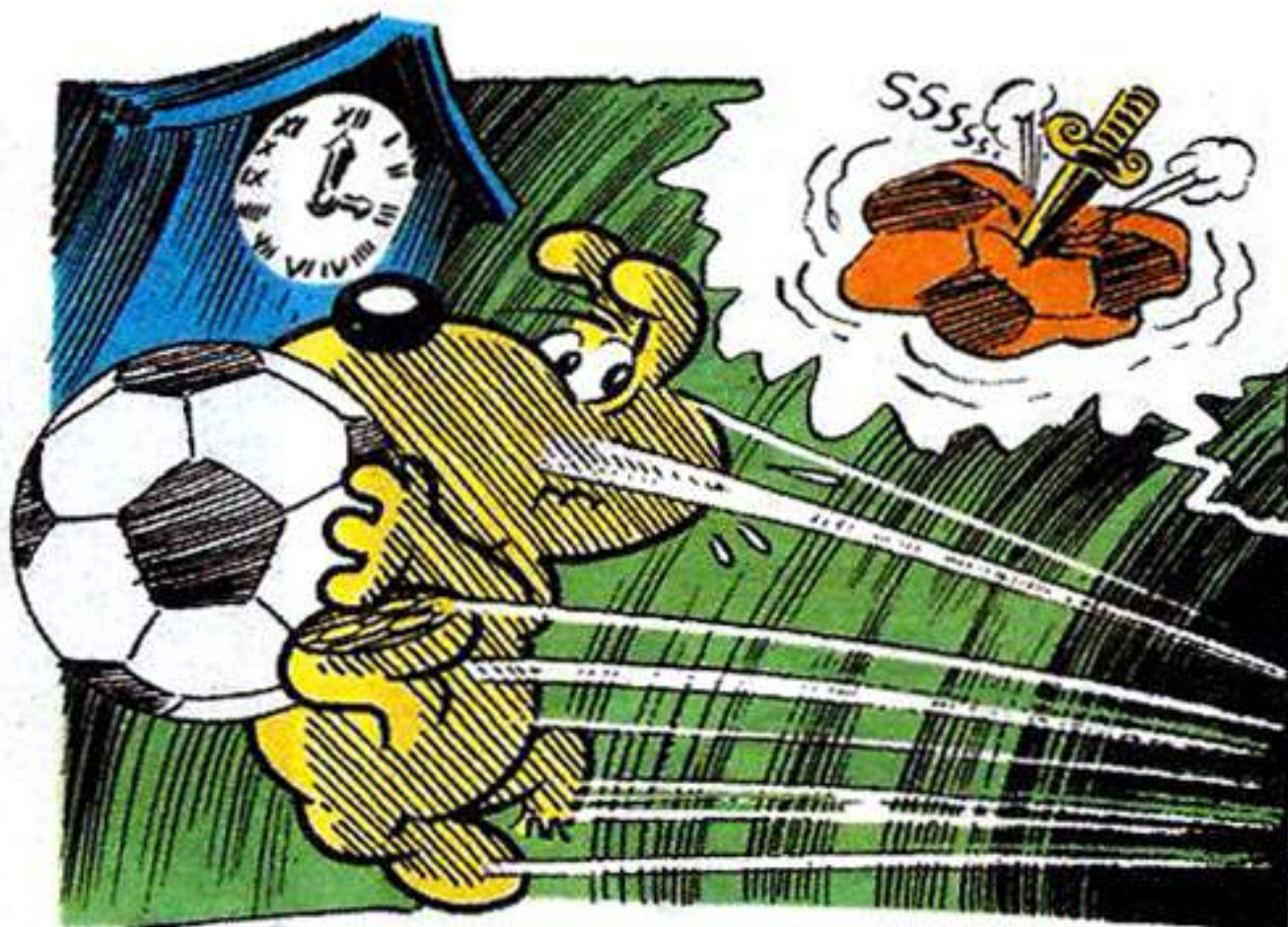
E' PROIBIDO FURAR

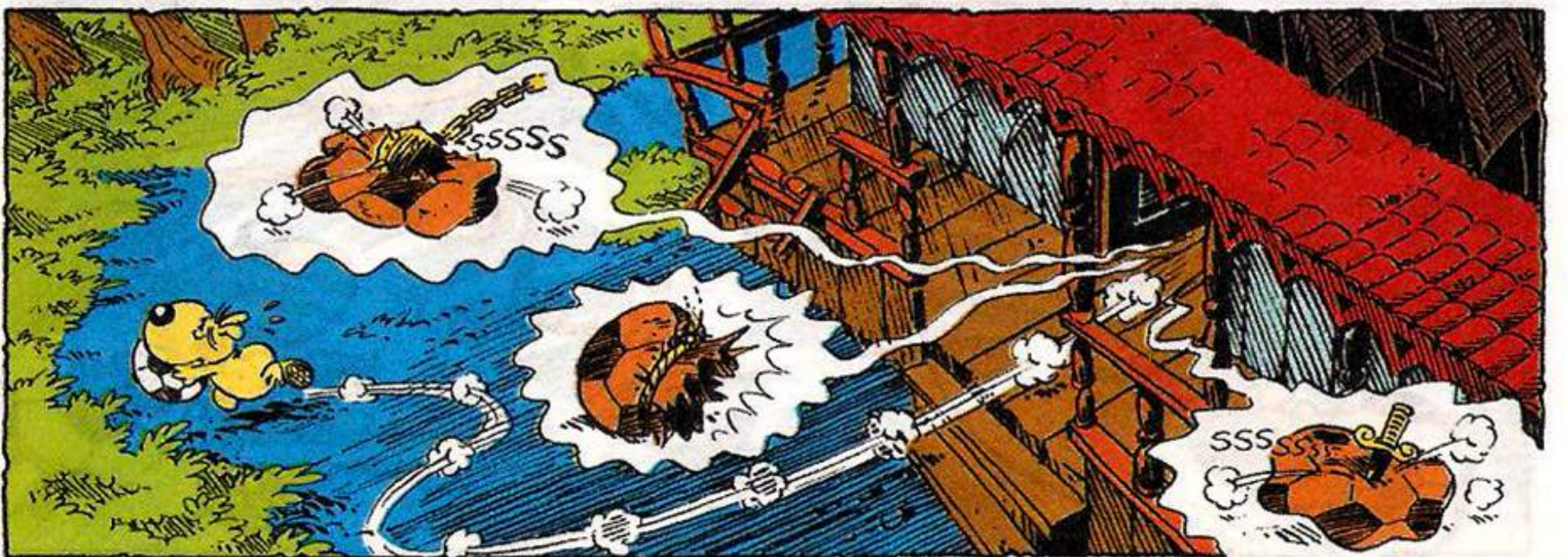
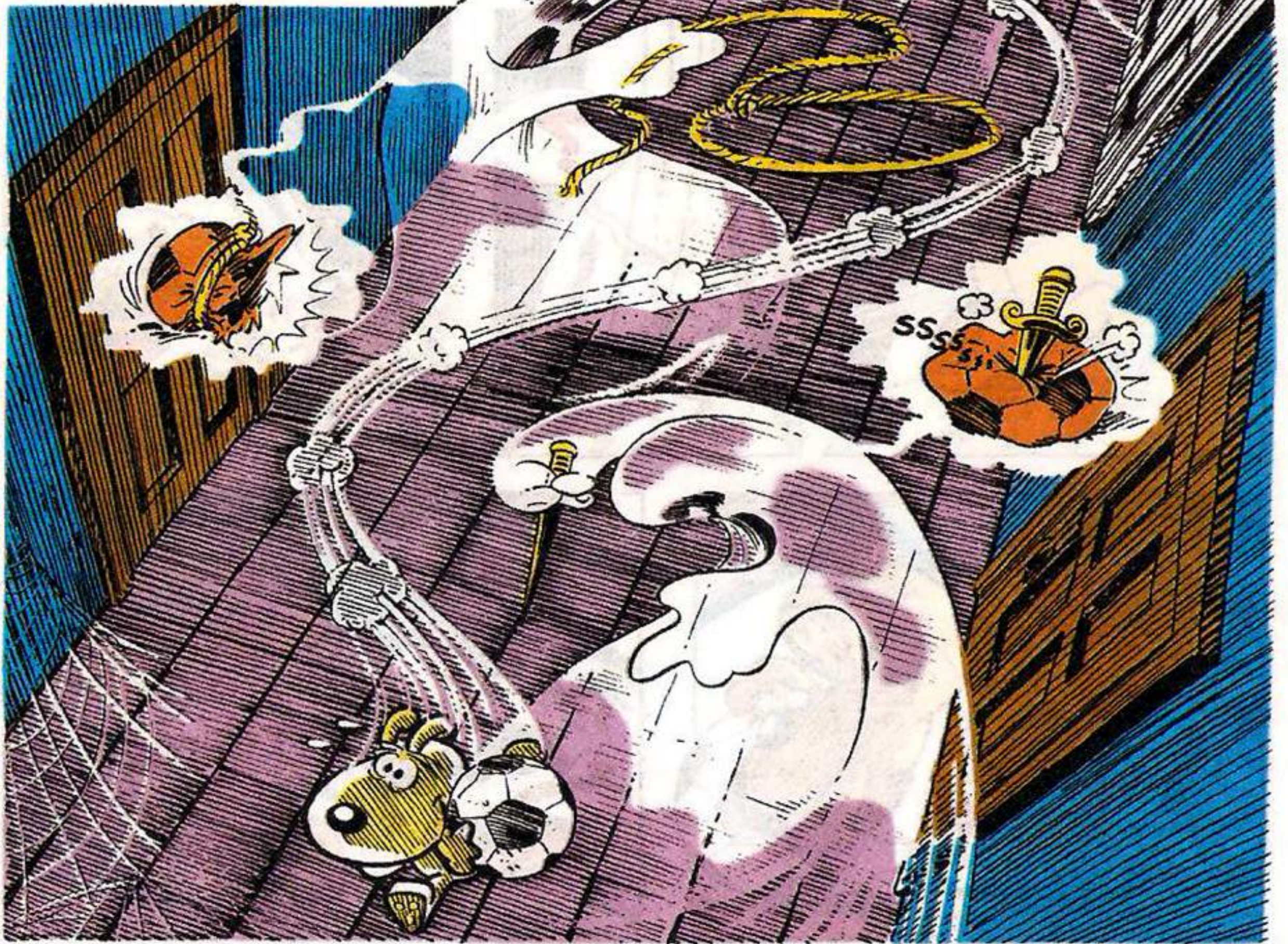
MAURICIO

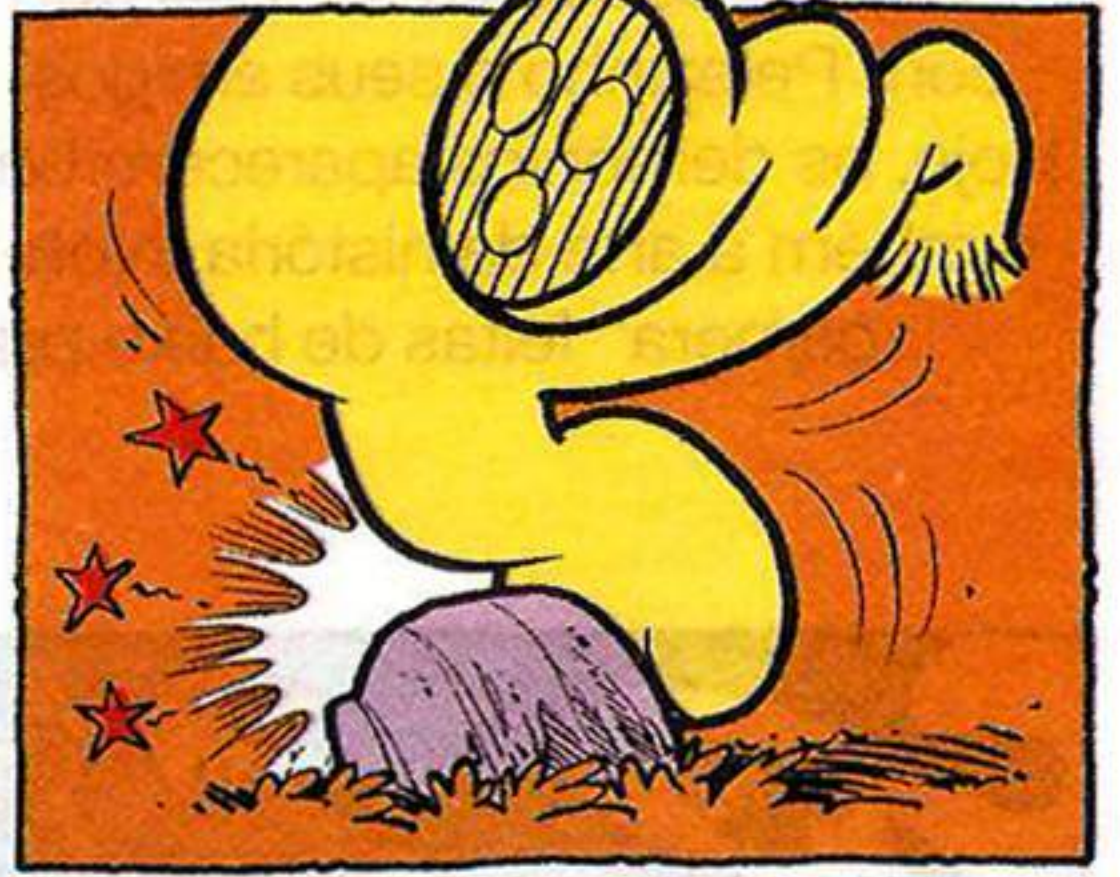
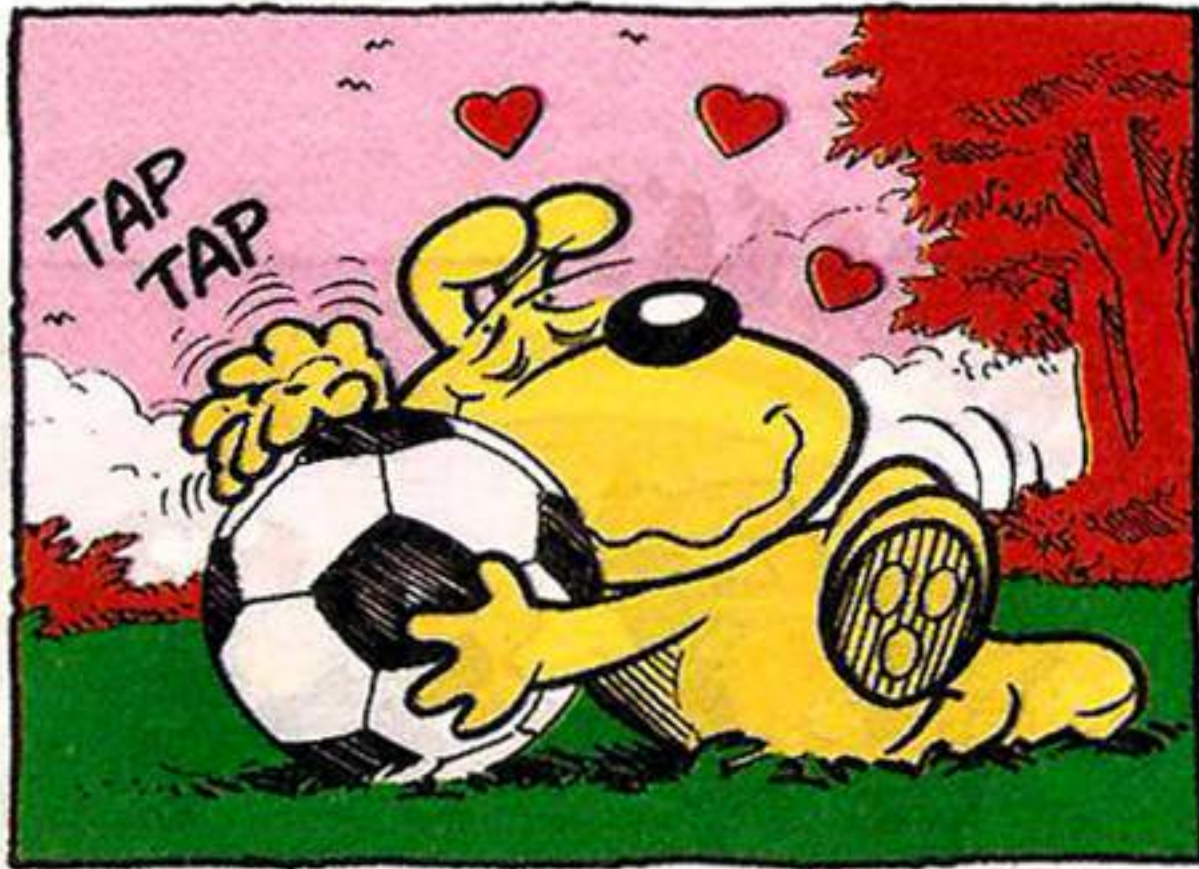
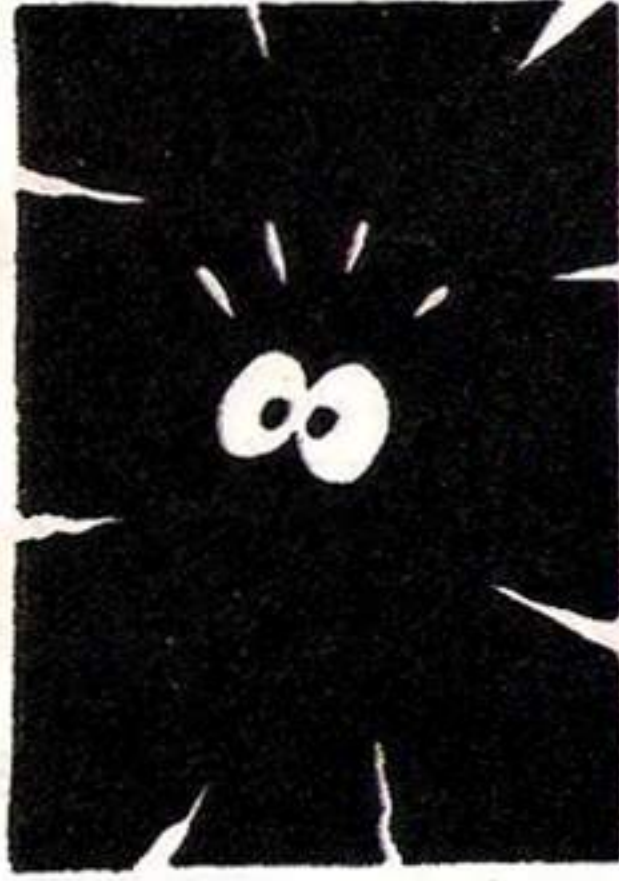
VAI, REX!
PEGA A BOLA!





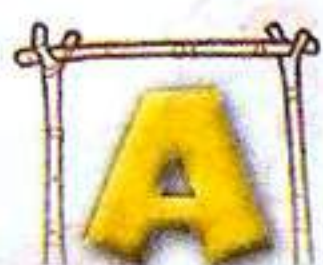






Arquivos do Maurício

texto: Sidney Gusman

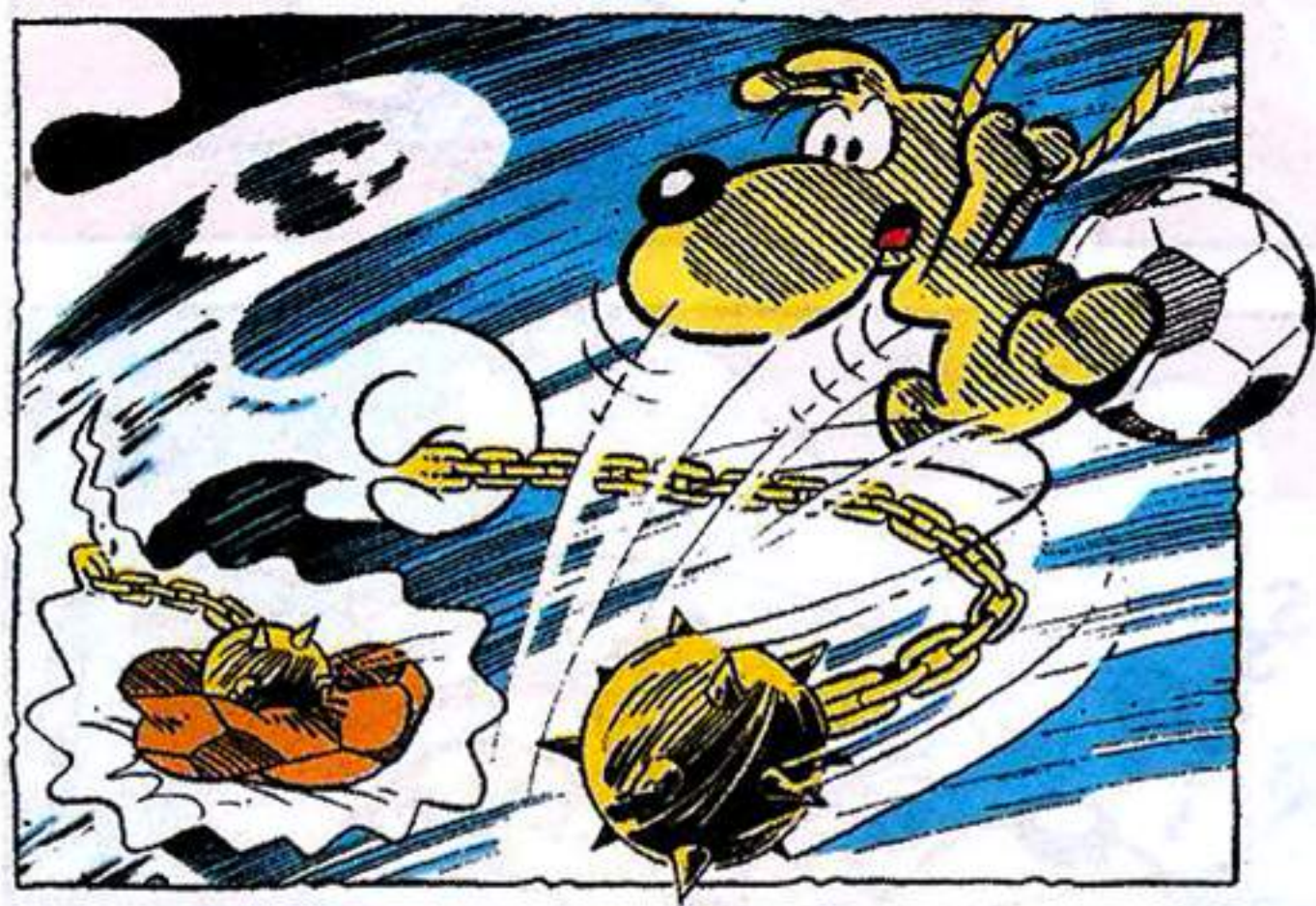


A história de abertura, *Jogo Infernal*, é um retrato da época nos estúdios de Mauricio de Sousa: naquele tempo, era absolutamente comum usar diabos como vilões nas histórias da *Turma da Mônica*; e o mesmo artifício passou a ser utilizado com Pelezinho e seus amigos.

Hoje, os demônios aparecem bem menos nas revistas. Mas vale destacar também a arte da história. Note os ângulos inusitados, com “tomadas de câmera” feitas de baixo pra cima e do alto, bem diferentes do usual.



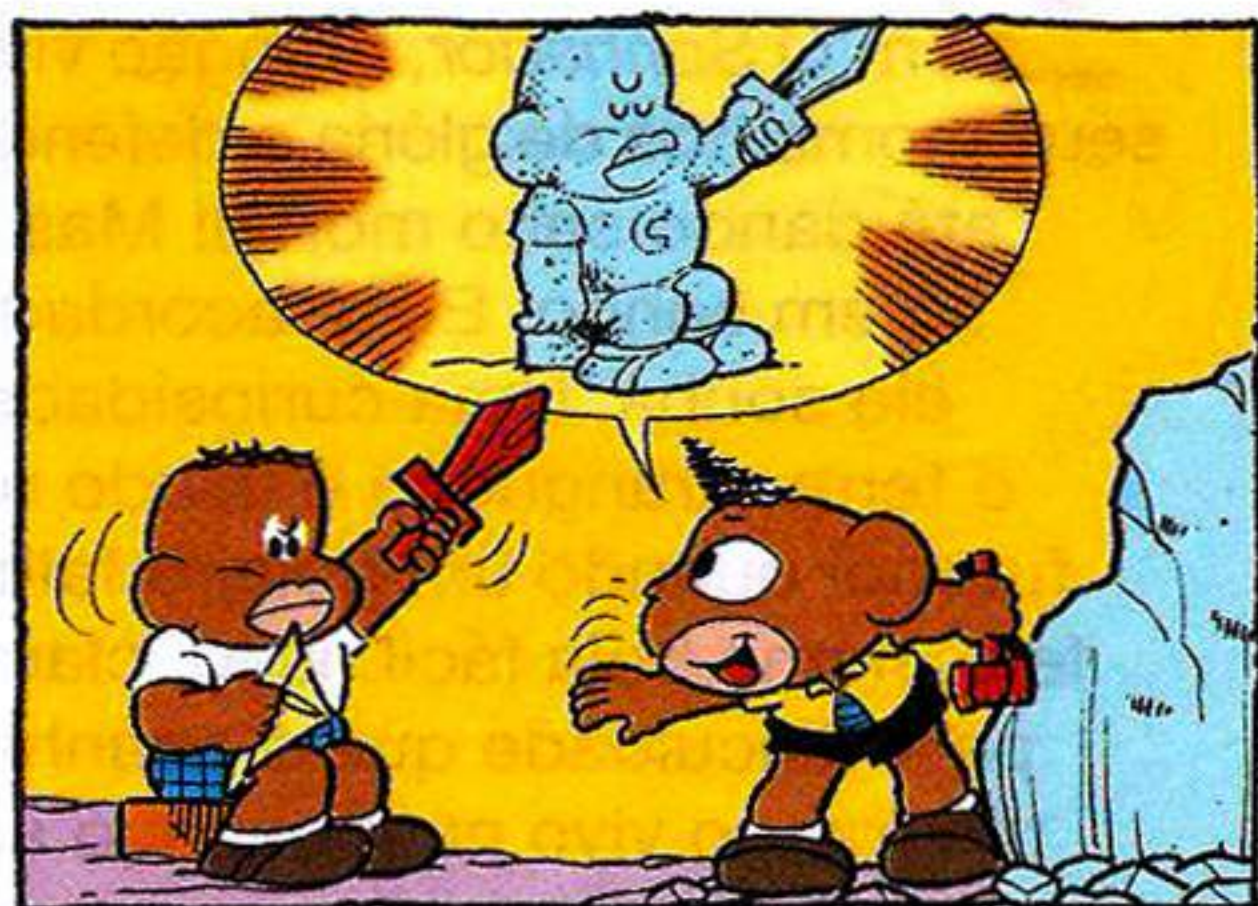
Proibido Furar é um clássico das aventuras do Pelezinho. Não só pela luta de Rex para impedir que fantasmas furem a bola, mas especialmente pelo desenho monumental e cheio de movimento de José Márcio Nicolosi, hoje diretor de animação da Mauricio de Sousa



Produções, e pela arte-final detalhadíssima de Alvim Lacerda Filho. Uma história que “diz” tudo sem usar uma única palavra!



h, nos anos 70 não era preciso explicar coisas absurdas como um bloco imenso de pedra aparecer no meio do bairro e virar estátua nas mãos de garotos, como acontece em *A Grande Obra*. Valia mesmo era a diversão garantida. E, como sempre nas histórias do Pelezinho, tudo acabava em... bola!



revista do Pelezinho era repleta de passatempos, e as seções tinham nomes que remetiam ao futebol, como *A Paradinha*, *Tabelinha*, *Drible de Palavras*, *Cartão Amarelo* e outros. Aliás, no *Olho Vivo* do primeiro número da *Coleção Histórica* (página 124), um erro da edição original, que deveria ter sido arrumado, foi republicado: a Ponte Preta, uma das equipes mais antigas do Brasil, fundada em 1900, é de Campinas, interior de São Paulo, não de Minas Gerais.



m *O Mau Jeito*, o roteiro brinca com uma expressão bastante comum para quem joga futebol. Em jogos entre amigos, quando alguém sente uma dor estranha, mesmo que esteja se contorcendo, sempre aparece alguém metido a massagista pra dizer: "Isso é só um mau jeito! Deixa comigo!". A julgar pelas caretas que faz na história, o Pelezinho já sabe o que não fazer na próxima vez!



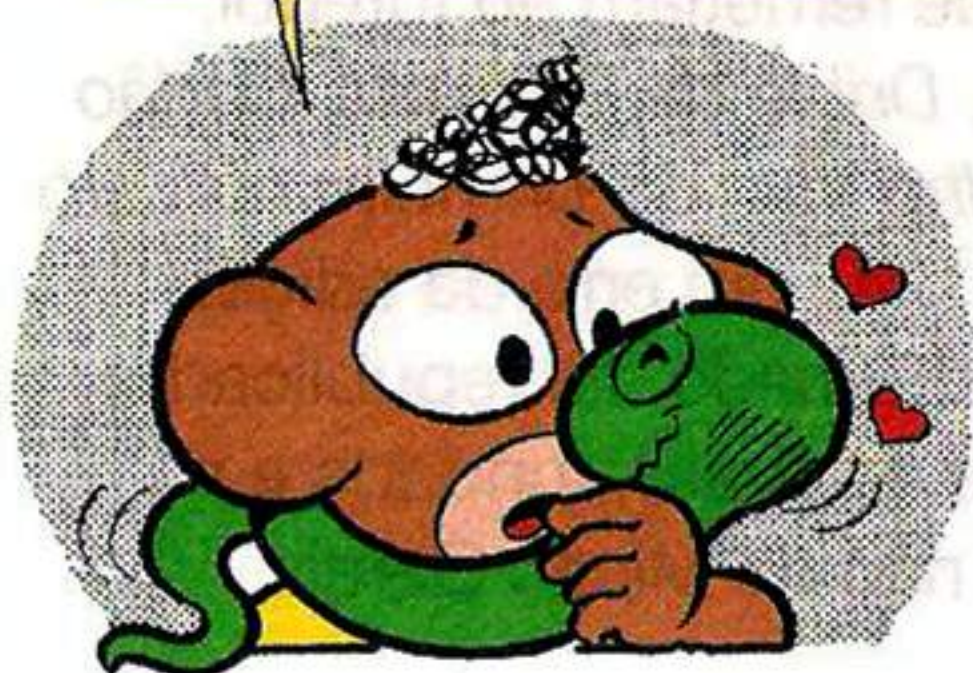


Em *O Sonhador*, Frangão vive seus momentos de glória e defende até dando salto mortal! Mas é só em sonho. E até acordado ele sonha. Uma curiosidade: o termo frangueiro é usado no futebol quando um goleiro falha feio, numa bola fácil. Isso, claro, pela dificuldade que é apanhar um frango vivo num espaço amplo. Então, quando acontecem esses erros, diz-se que ele ficou “com as penas na mão”.



Como o Pelezinho não notaria que sua bola estava oval? Ora, essa é a magia dos quadrinhos. E é ela que permite que o *nonsense* role solto em *O Cobra*, na qual o reizinho do futebol confunde uma cobra com uma... minhoca! Vale dizer que, nos anos 70, “cobra” era uma gíria para alguém muito bom em determinada coisa. E não é que, no final, o réptil faz jus ao “título”?

XIII! AGORA LEMBREI! COMO É QUE SE CUIDA DE UM BEBÊ MINHOCA?



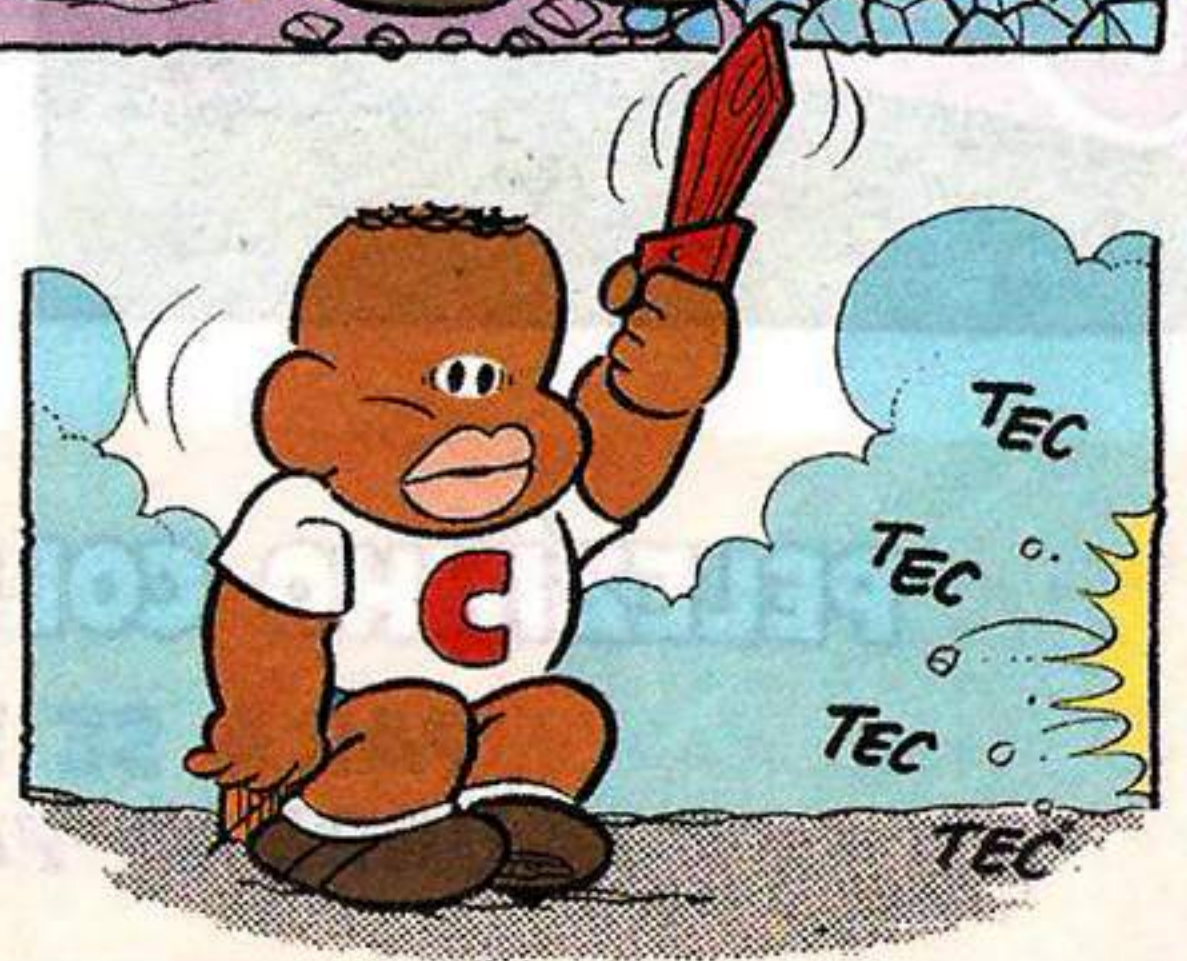
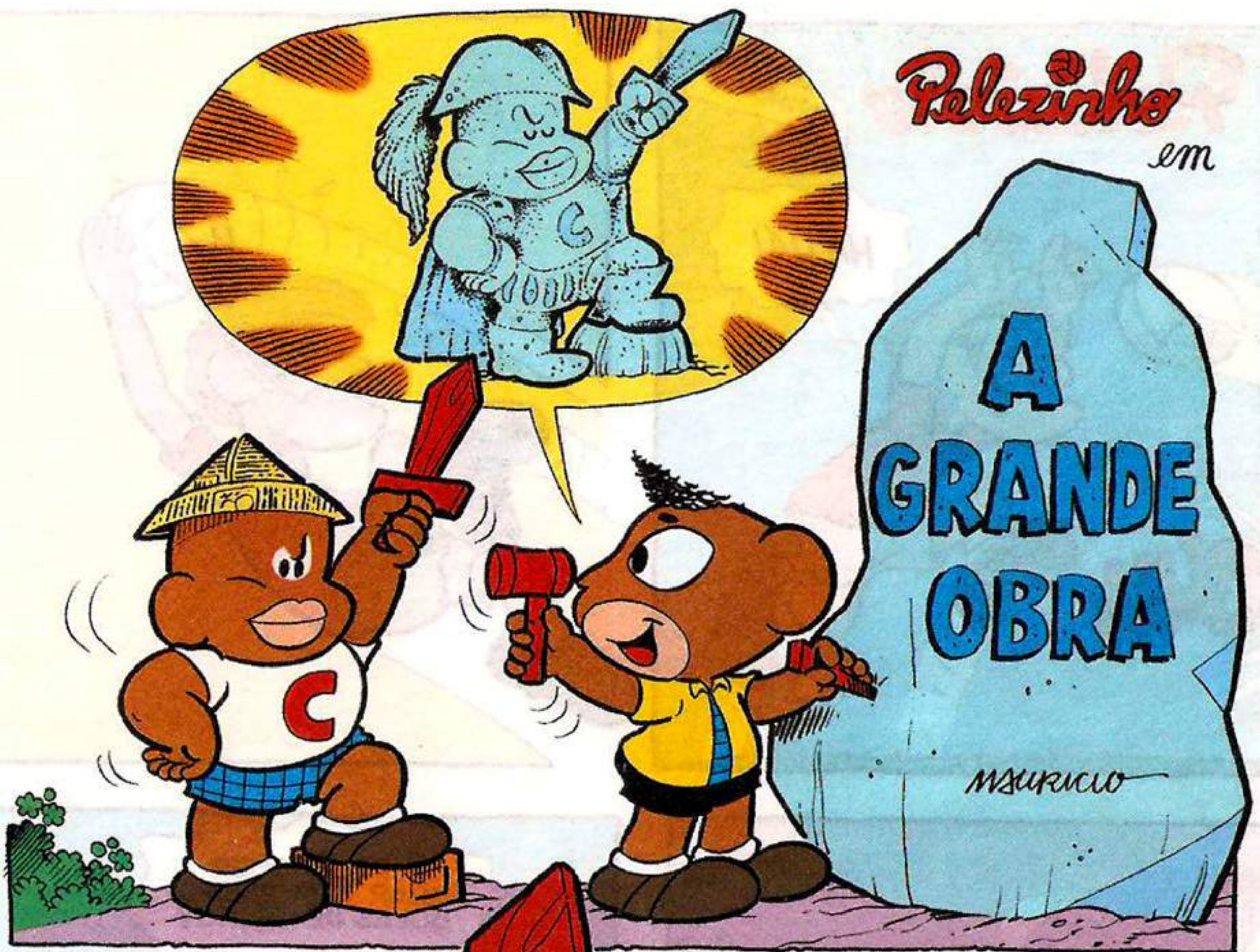
Nesta edição, houve duas propagandas ligadas a outros personagens de Mauricio de Sousa: do *Almanaque da Mônica*, com o especial “Como se faz uma história em quadrinhos”, e *Brincadeiras – O Natal da Turma da Mônica*, com a versão em quadrinhos do clássico desenho animado de Natal da Turminha.

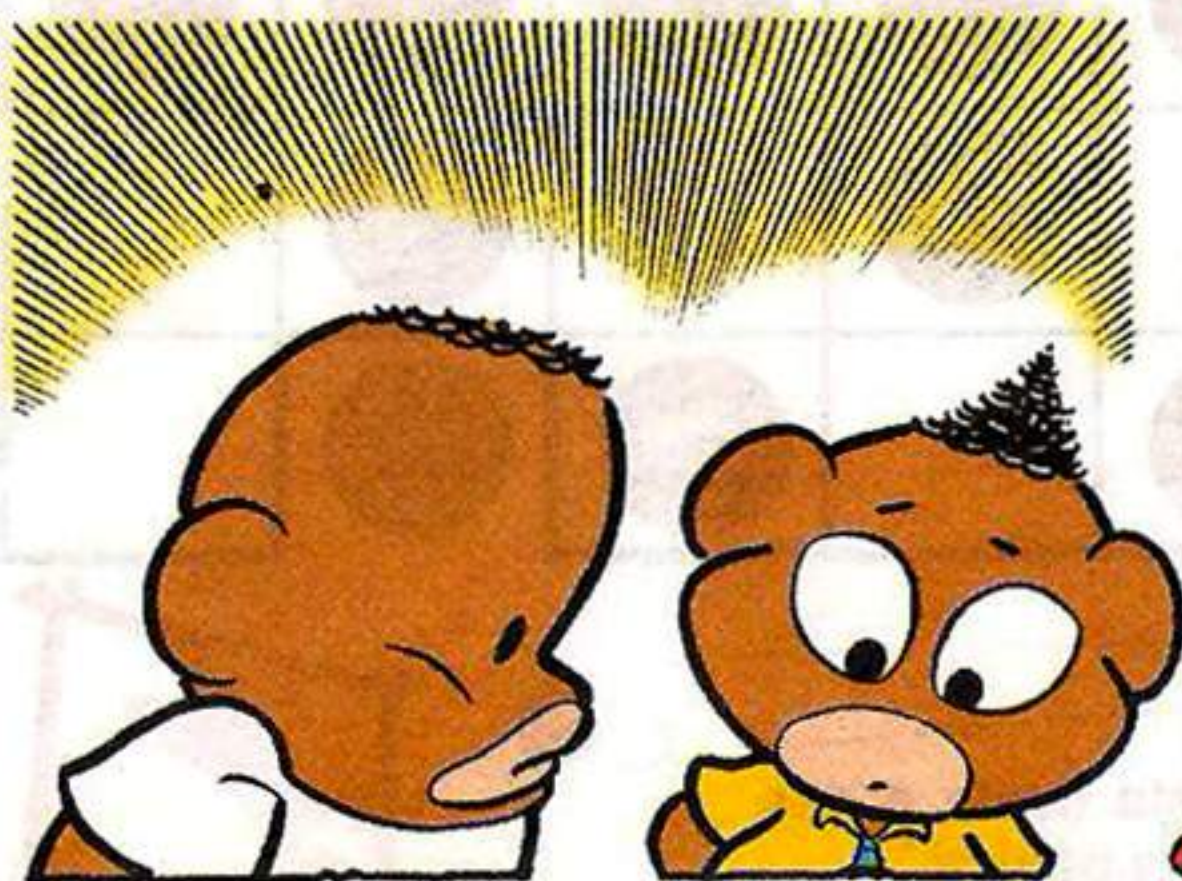
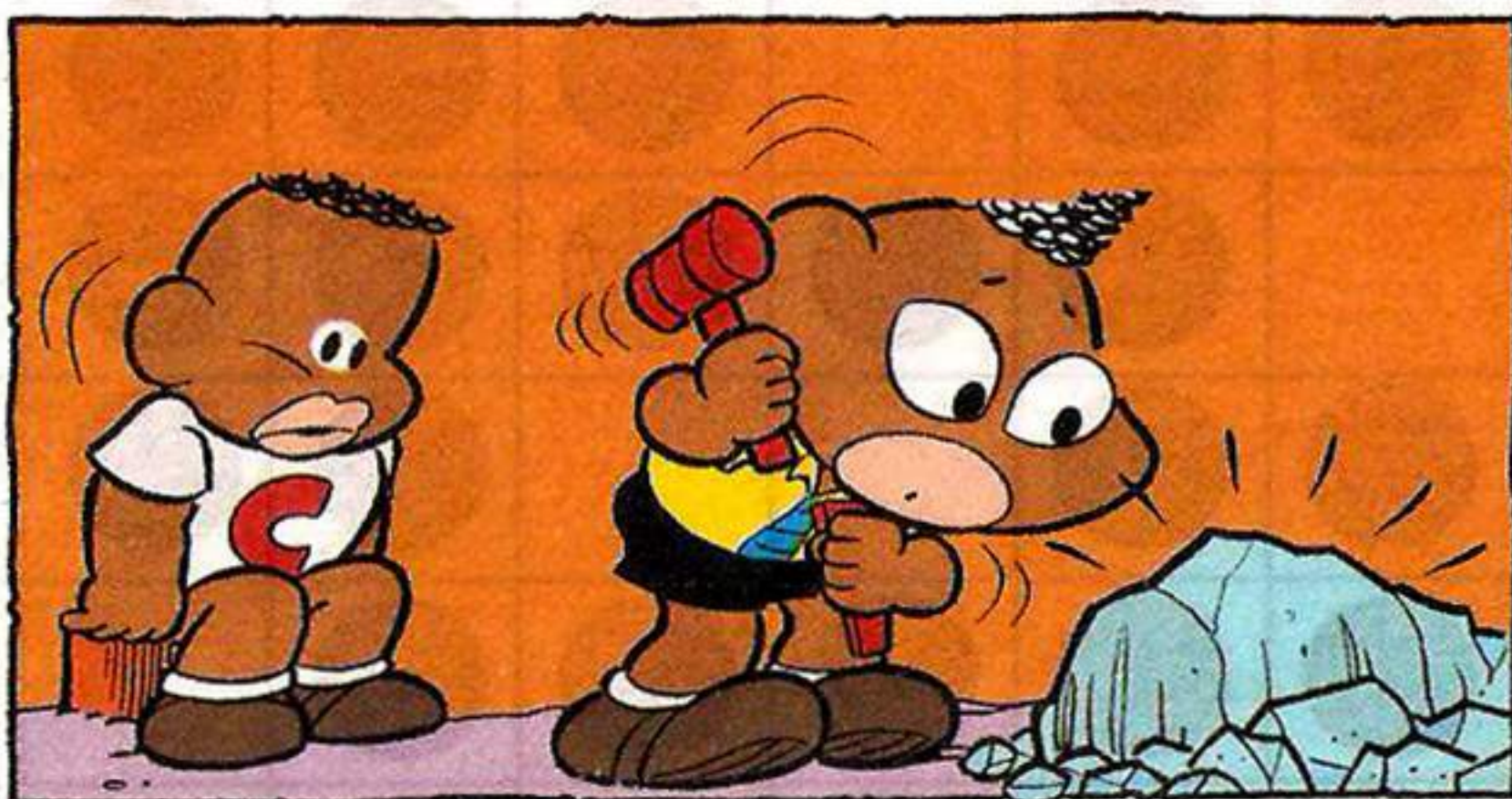
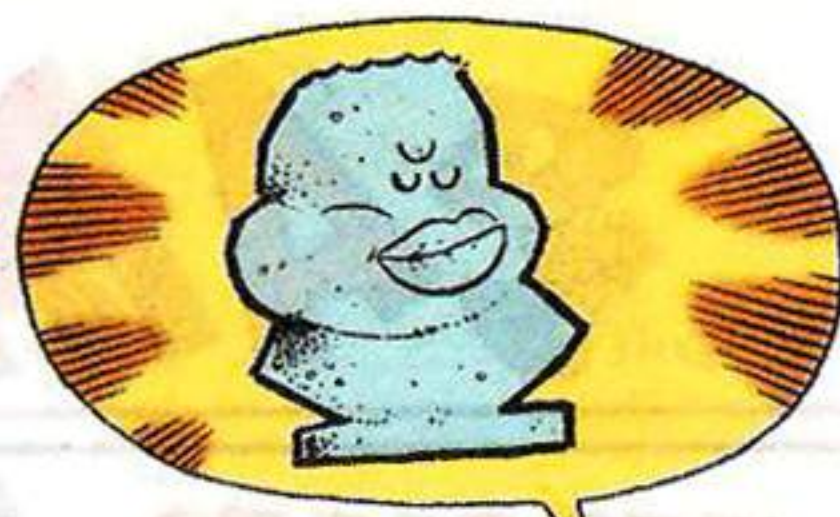




PELEZINHO COLEÇÃO HISTÓRICA
PARA SE DIVERTIR E
GUARDAR PARA SEMPRE.

Pelezinho em



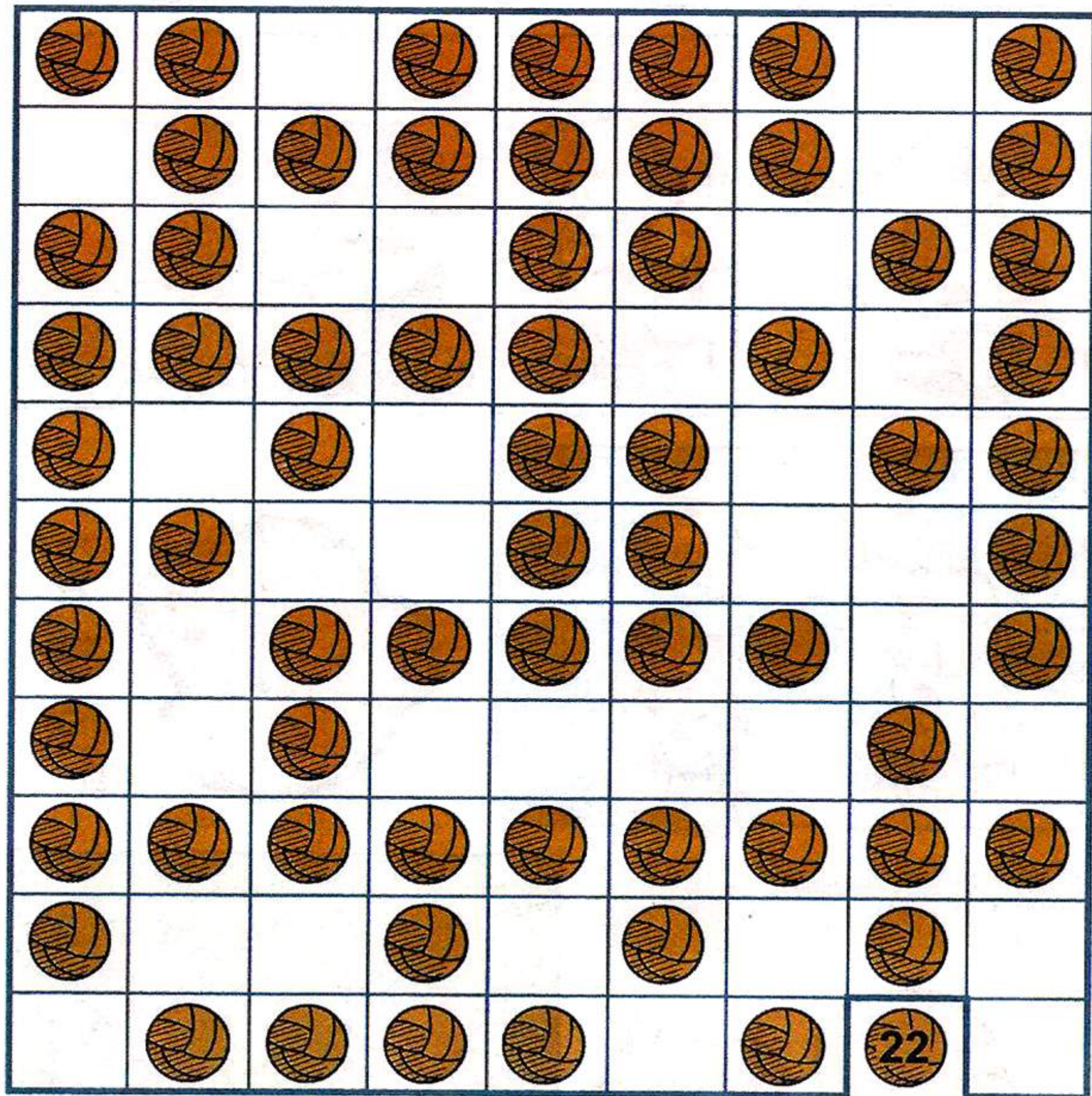


A PARADINHA

MARCAÇÃO CERRADA



Descubra de que ponto o Peleziinho deve partir e que caminho ele deve fazer para chegar ao gol, dando toques em 22 bolas. Vamos ajudar nosso amiguinho?

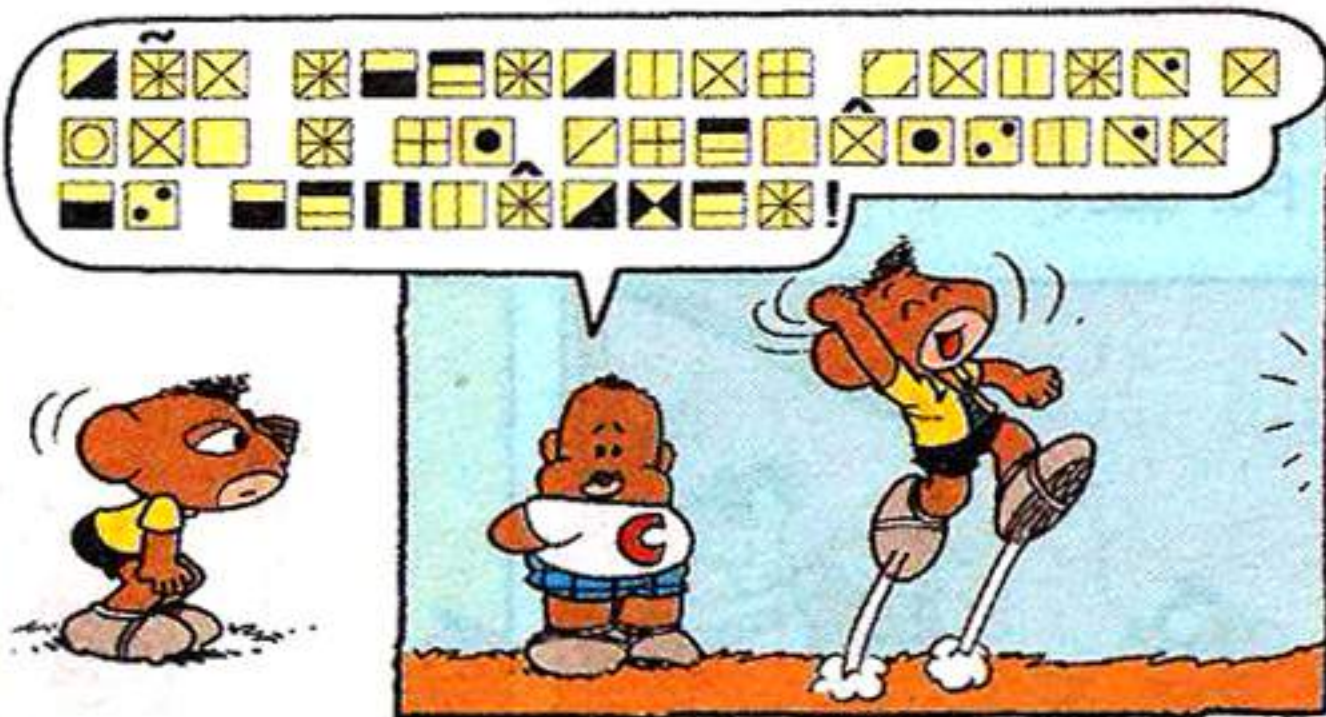


ATENÇÃO! A resposta deste e dos demais jogos estão na página 32.



TABELINHA

A Descubra o que o Cane Braba está dizendo, trocando os sinais pelas letras correspondentes.



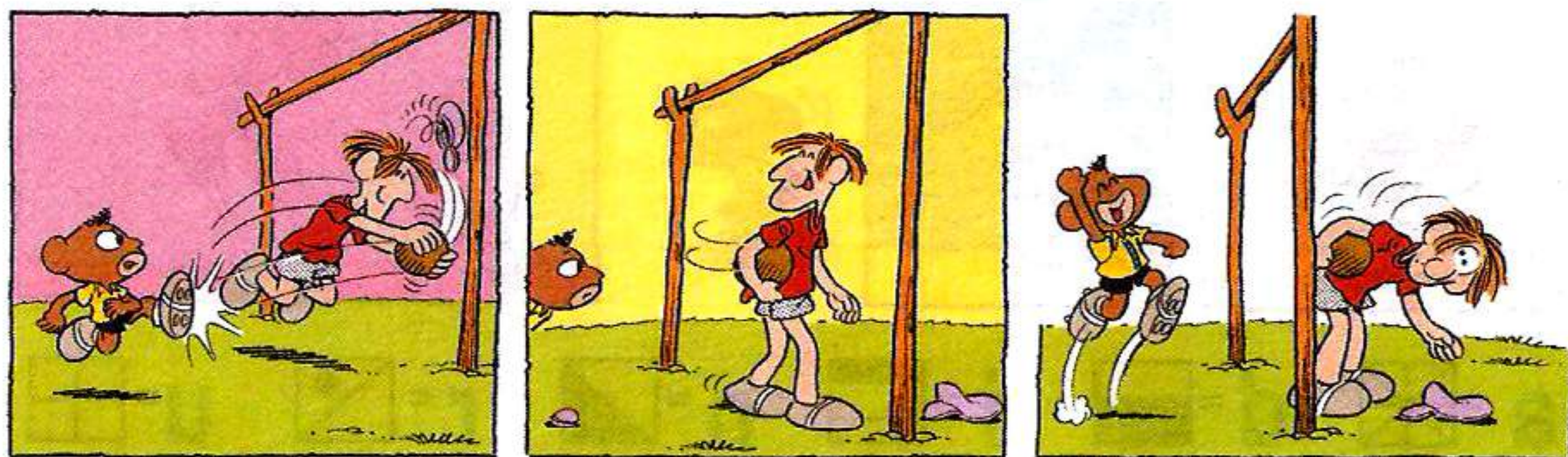
a =	d =	i =	n =	r =	u =
b =	e =	l =	o =	s =	
c =	g =	m =	q =	t =	

B Entre estas nove camisetas há duas iguais. Você poderia dizer quais são elas?

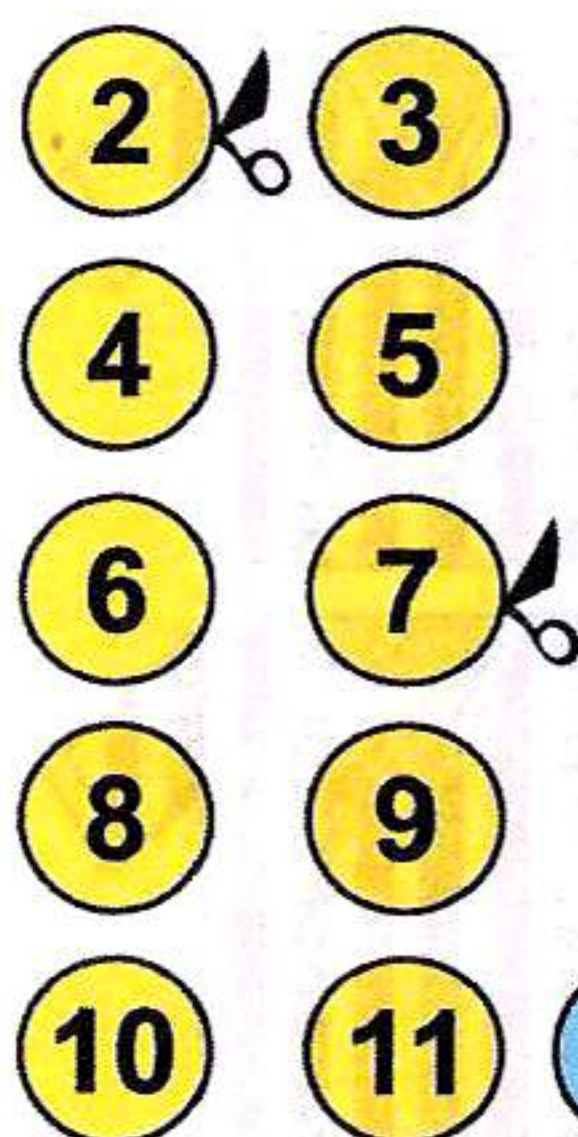
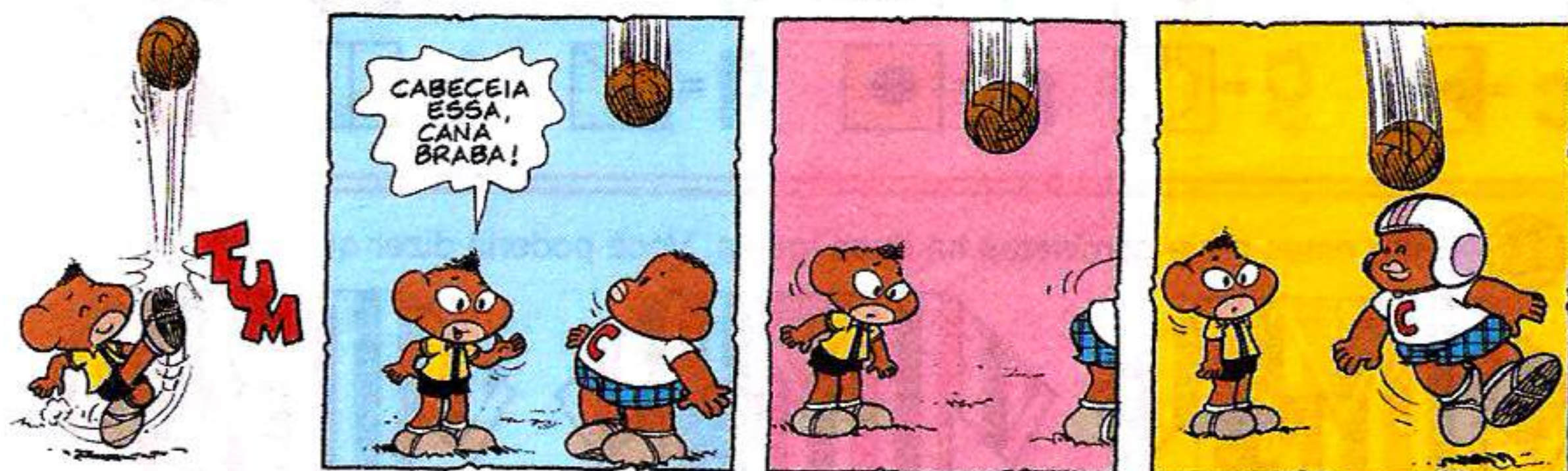




A - O Frangão agarrou a bola, mas mesmo assim o Pelezinho comemorou o gol. Por quê?



B - Qual é a infração que o Cana Braba cometeu?

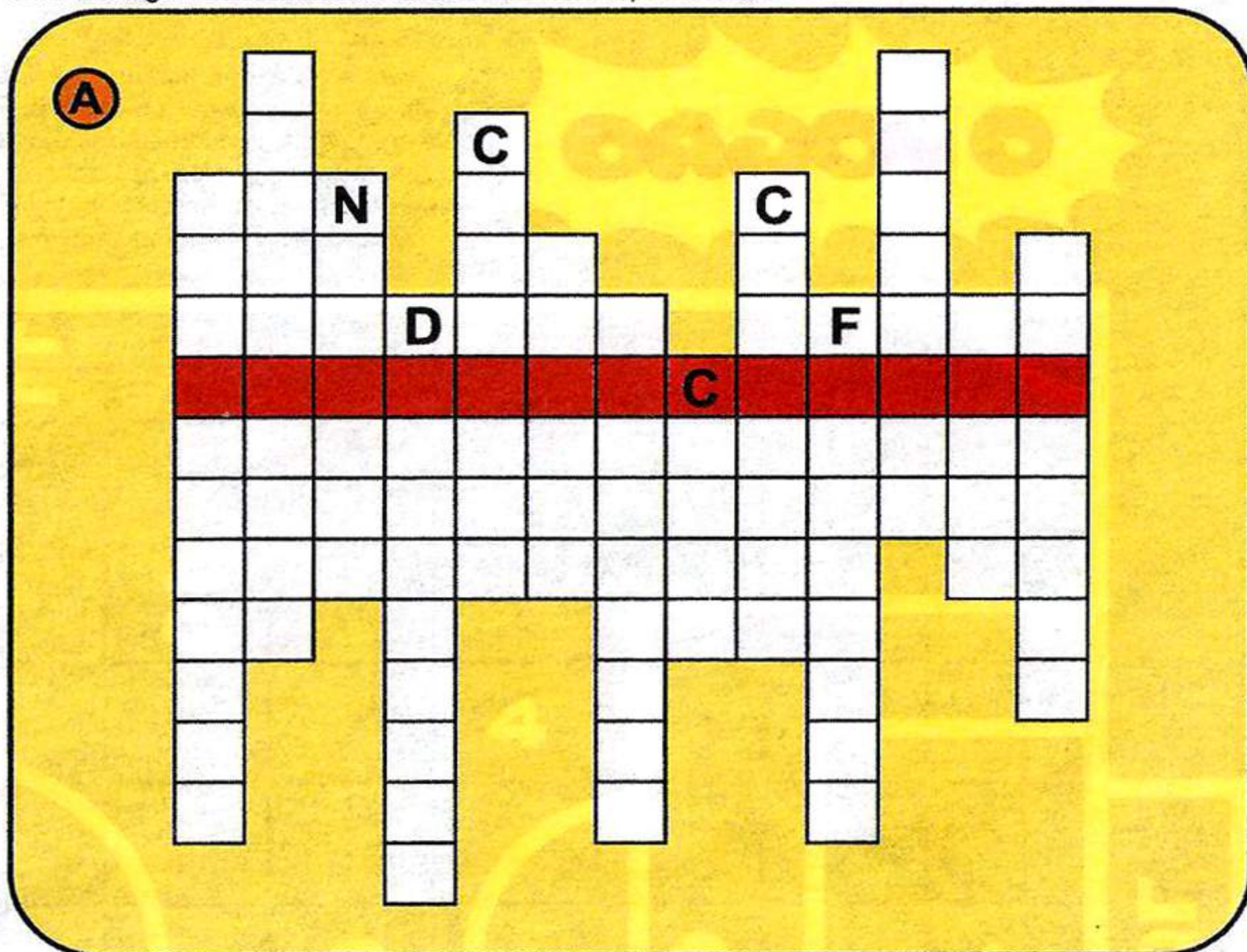


ATENÇÃO, TURMA! ESTES SÃO OS MARCADORES E A BOLINHA PARA O JOGÃO DAS PÁGINAS 26 E 27! VAMOS COMEÇAR A PARTIDA?



DRIBLE DE PALAVRAS

Se você preencher este diagrama com os nomes de 13 times brasileiros, na coluna em vermelho aparecerá o nome de um time muito famoso. Para facilitar, a primeira letra de alguns deles inicia as colunas correspondentes.



B

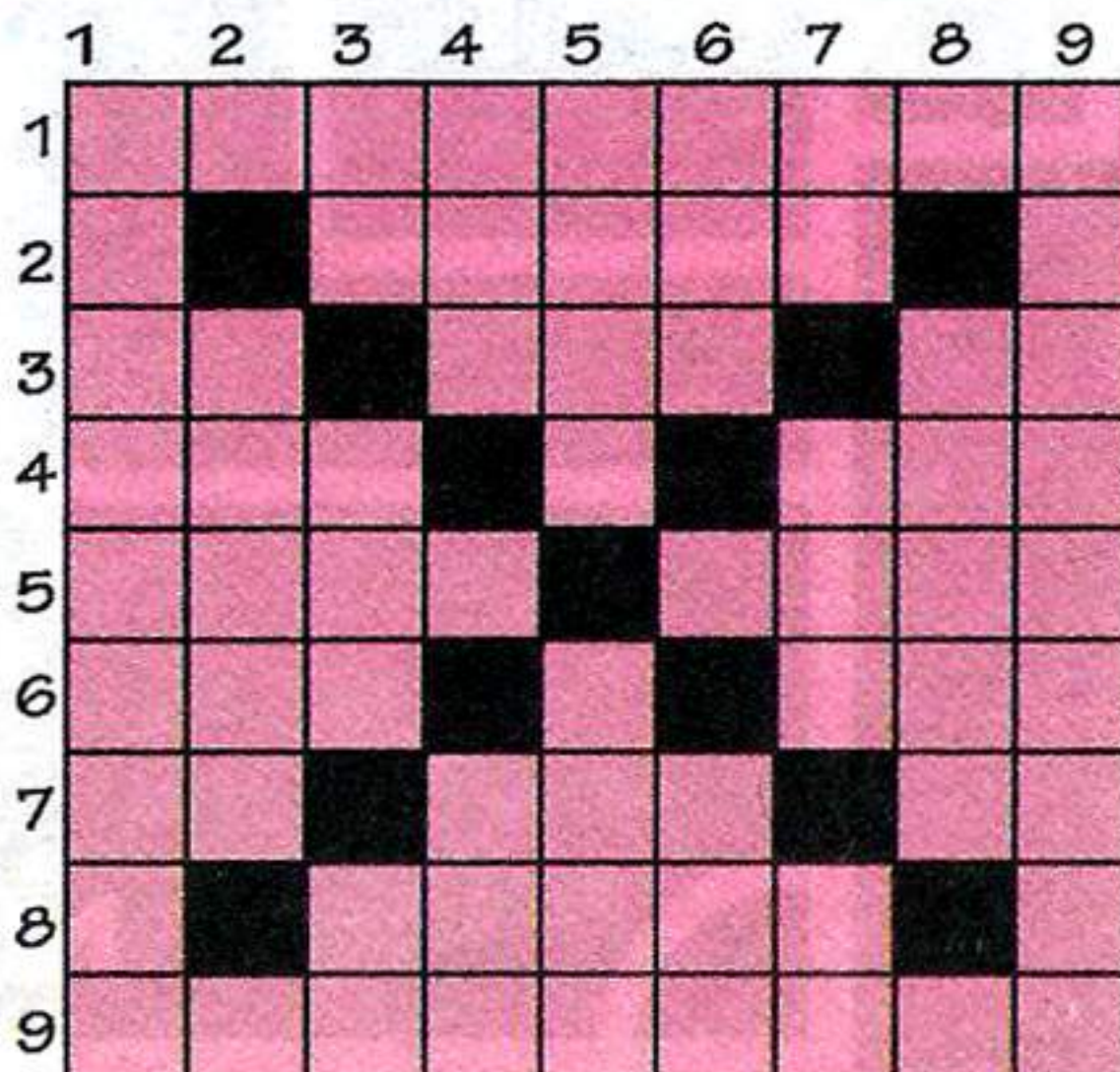
PALAVRAS CRUZADAS

Horizontais

1 - Planta ornamental que vive à sombra e em lugares úmidos; 2 - Grupo de três pessoas (pl.); 3 - Nota do tradutor - Associação Cristã de Moços - Ponto (abrev.); 4 - Irmã da mãe - Acredita; 5 - Filha do pai - Soltar miados; 6 - Advérbio de negação - Atuei; 7 - Espírito Santo - Nome de mulher - Artigo definido (pl.); 8 - Lugar onde o toureiro enfrenta o touro; 9 - Natural da Argentina.

Verticais

1 - Soldado em estado de alerta, que guarda um posto; 2 - Agente de polícia (pl.); 3 - Mato grosso - Patrão, senhor - Símbolo da prata; 4 - Cultiva - Medida agrária; 5 - Designação comum dos minerais do grupo das micas - Jardim do Paraíso; 6 - Bondoso - Antigo (abrev.); 7 - Carta do baralho - Companhia - Grito de dor; 8 - Moléstia ou insetos que atacam as plantas; 9 - Sinal gráfico em forma de estrela.

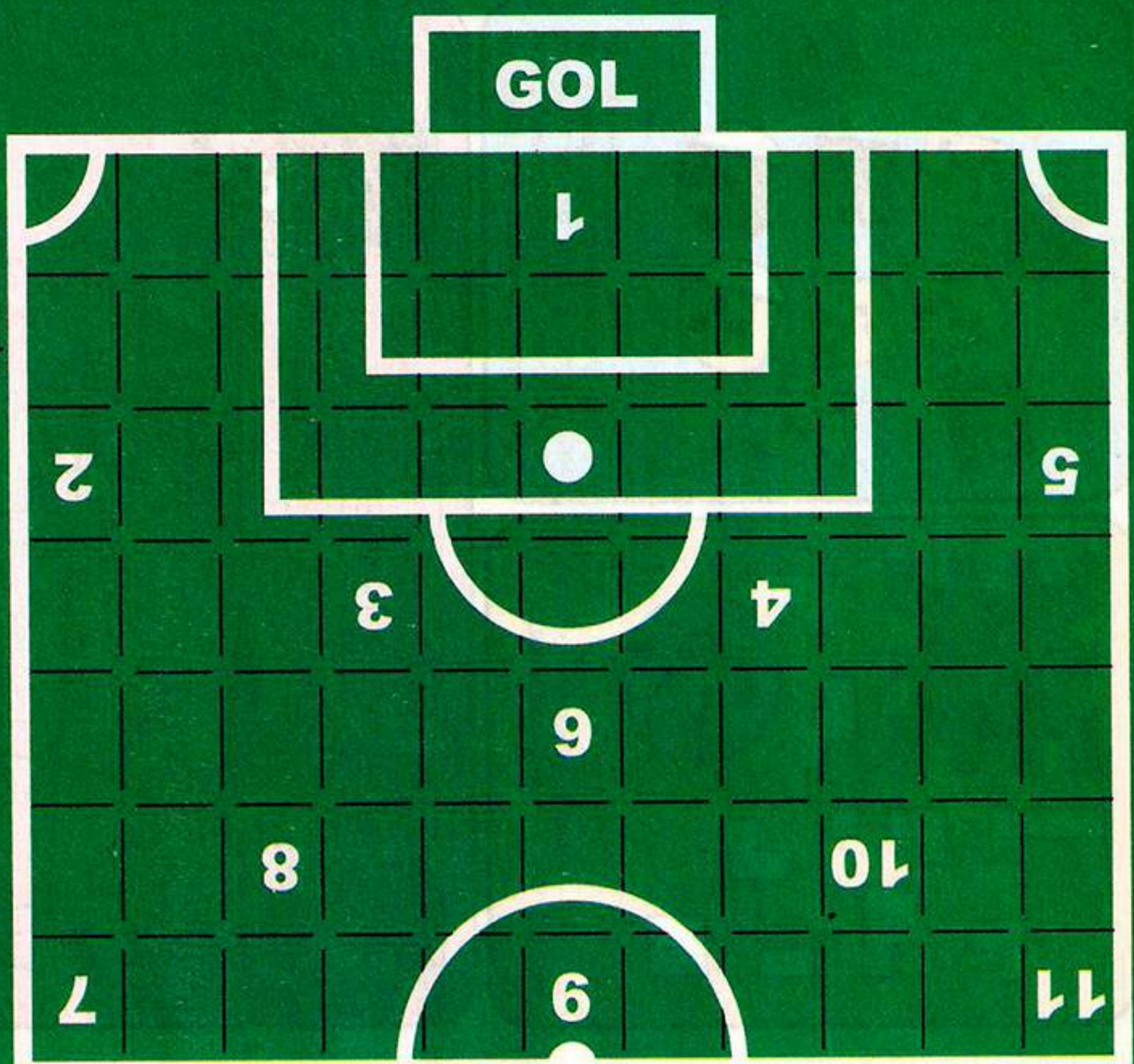
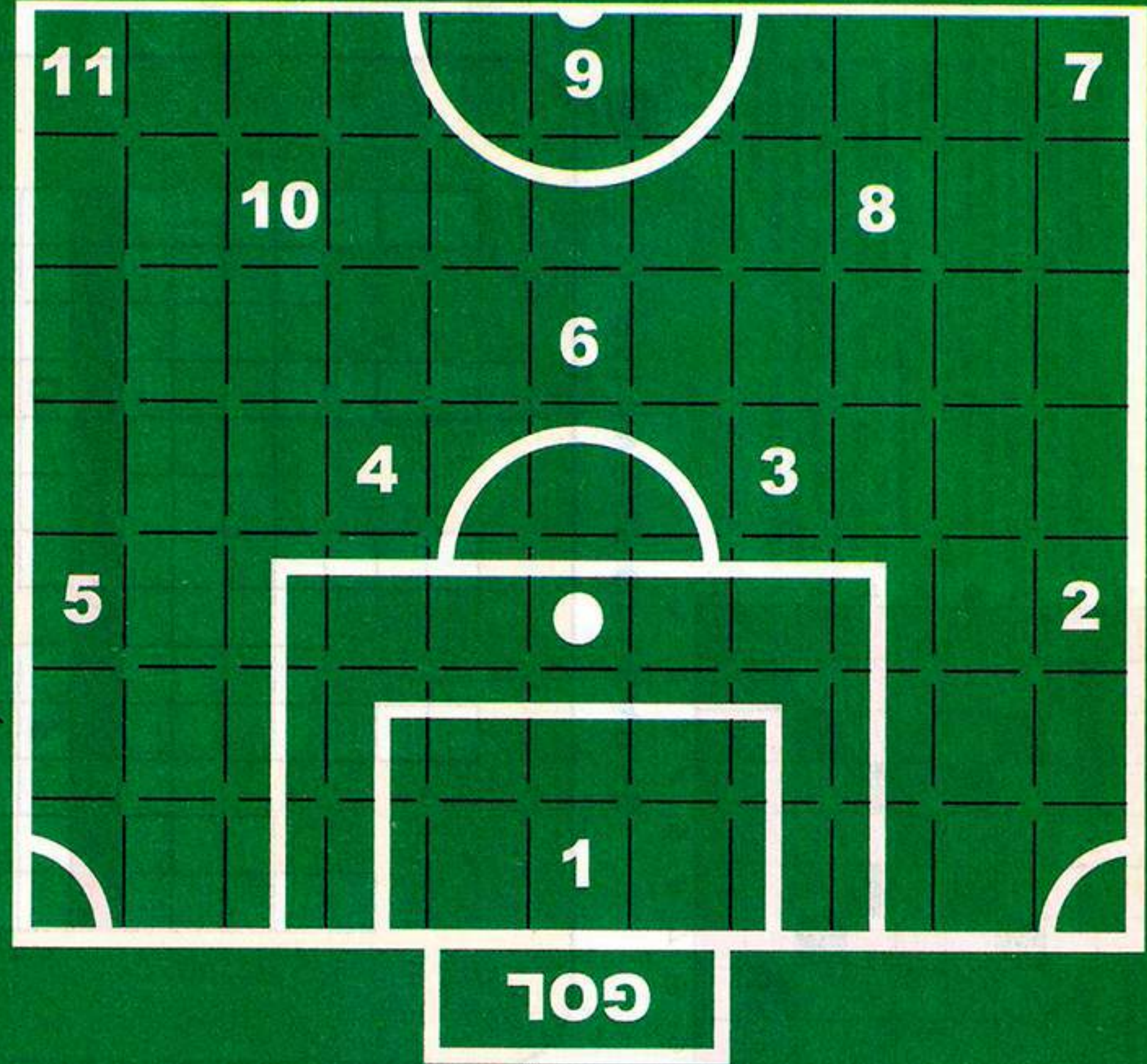


BOLA EM GUELO

O JOGO

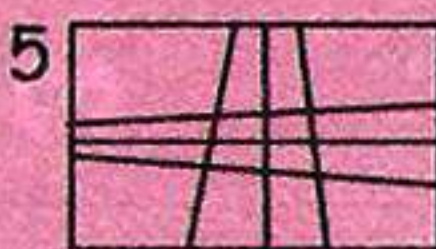
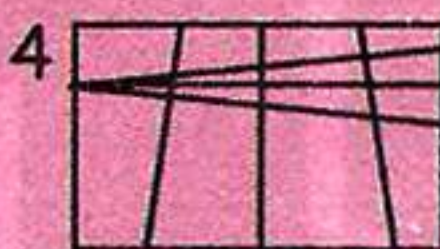
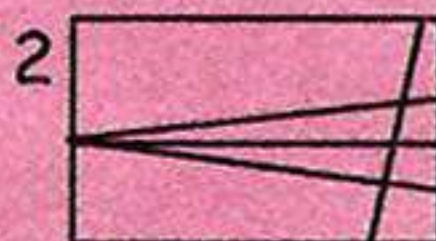
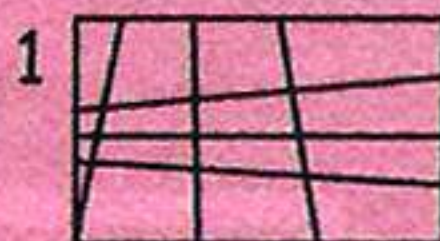
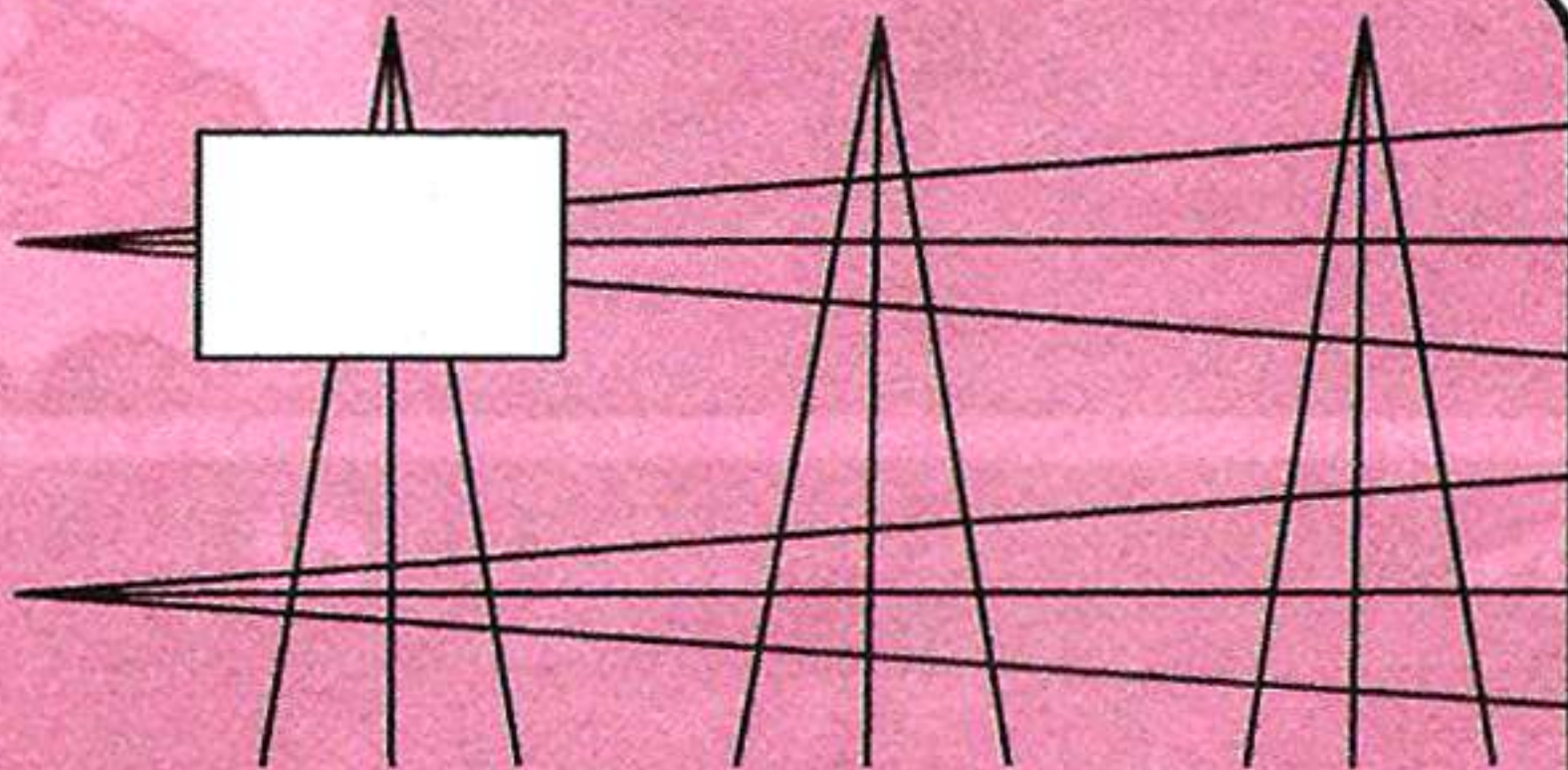
Usando os marcadores e a "bolinha" da página 24, dois jogadores iniciam a partida. Tira-se par ou ímpar para a saída e os jogadores, um de cada vez, movimentam os marcadores, três casas no máximo. Os defesas (números 2, 3, 4 e 5) só caminham

em linha reta, vertical e horizontalmente, e os atacantes (números 6, 7, 8, 9, 10 e 11) só em diagonal. O goleiro caminha em qualquer direção, mas não pode sair da área e a bola vai sempre uma casa adiante do jogador. Vence o time que fizer mais gols em vinte minutos de jogo.

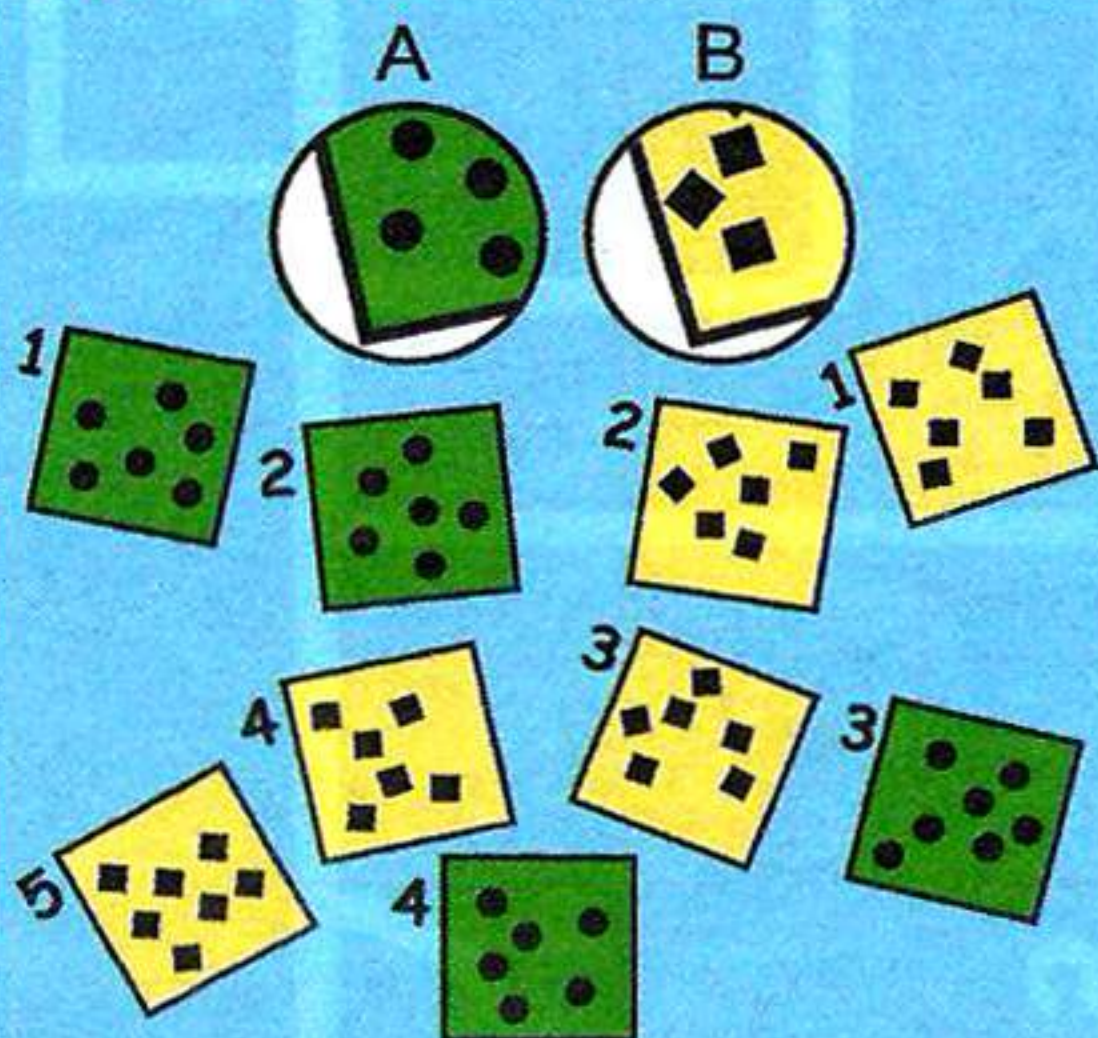


OLHO VIVO!

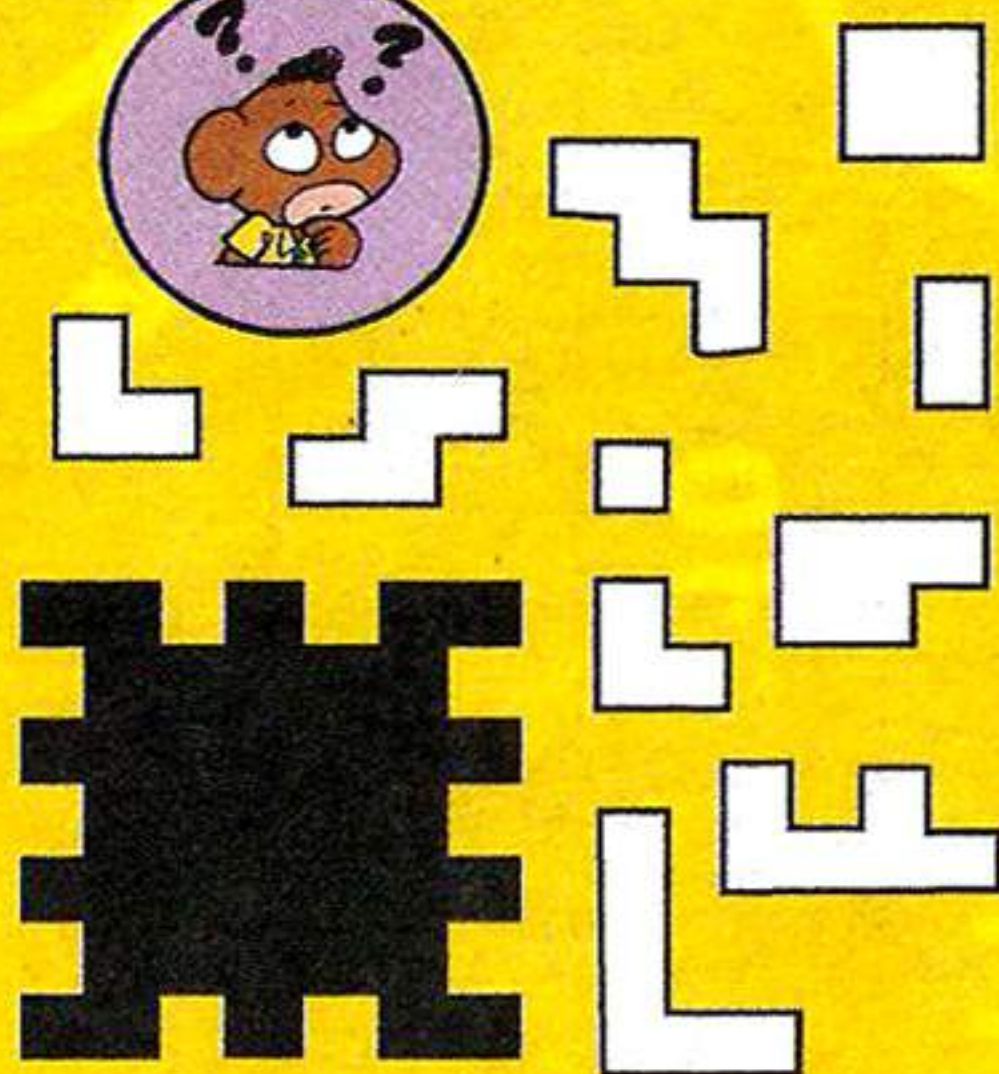
A - Vamos descobrir qual destes retângulos se encaixa na figura ao lado?



B - Cada um destes círculos mostra uma parte ampliada de um dos quadradinhos abaixo. Você é capaz de dizer a qual dos quadradinhos correspondem os círculos?



C - Tente reconstituir a figura em preto, usando as peças brancas.



RETRANCA

Em um minuto Pelezinho faz 25 embaixadas. Depois de uma hora e quinze minutos, quantas embaixadas nosso amiguinho fez?



O JOGO DOS 10

Descubra 10 diferenças nos desenhos 1 e 2.

1

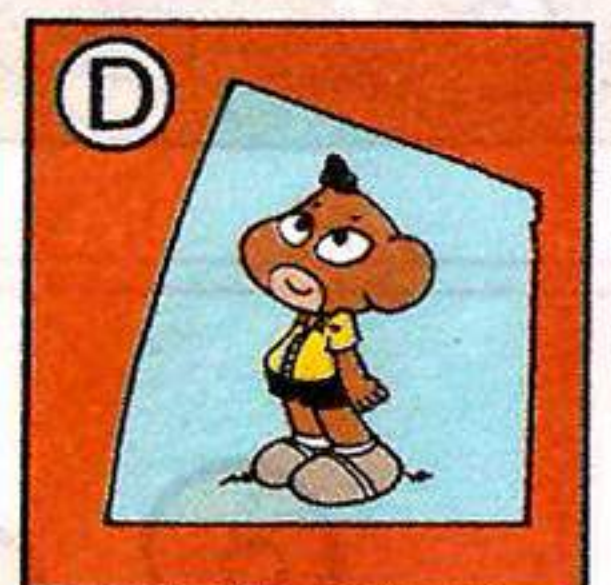
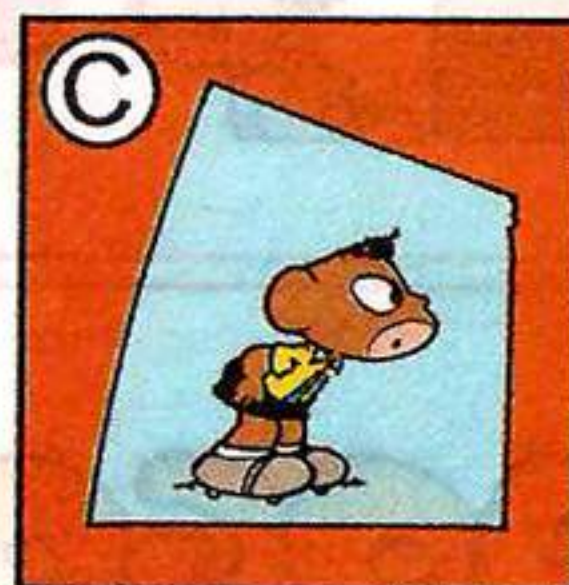
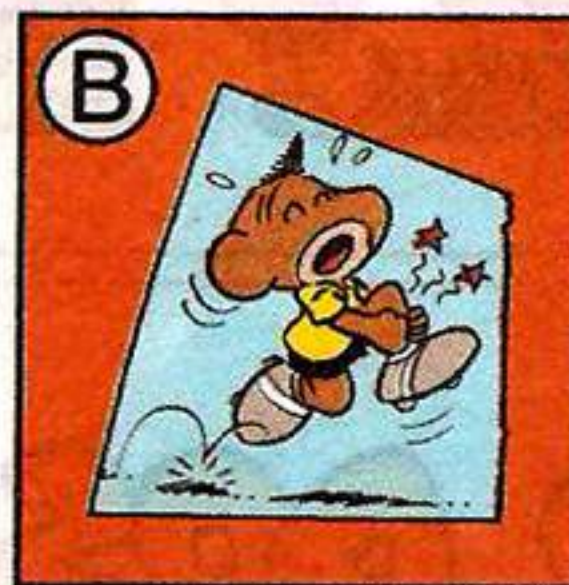


2



Cartão amarelo

Você é capaz de dizer qual é a peça que falta no quadrinho?



ESCALAÇÃO

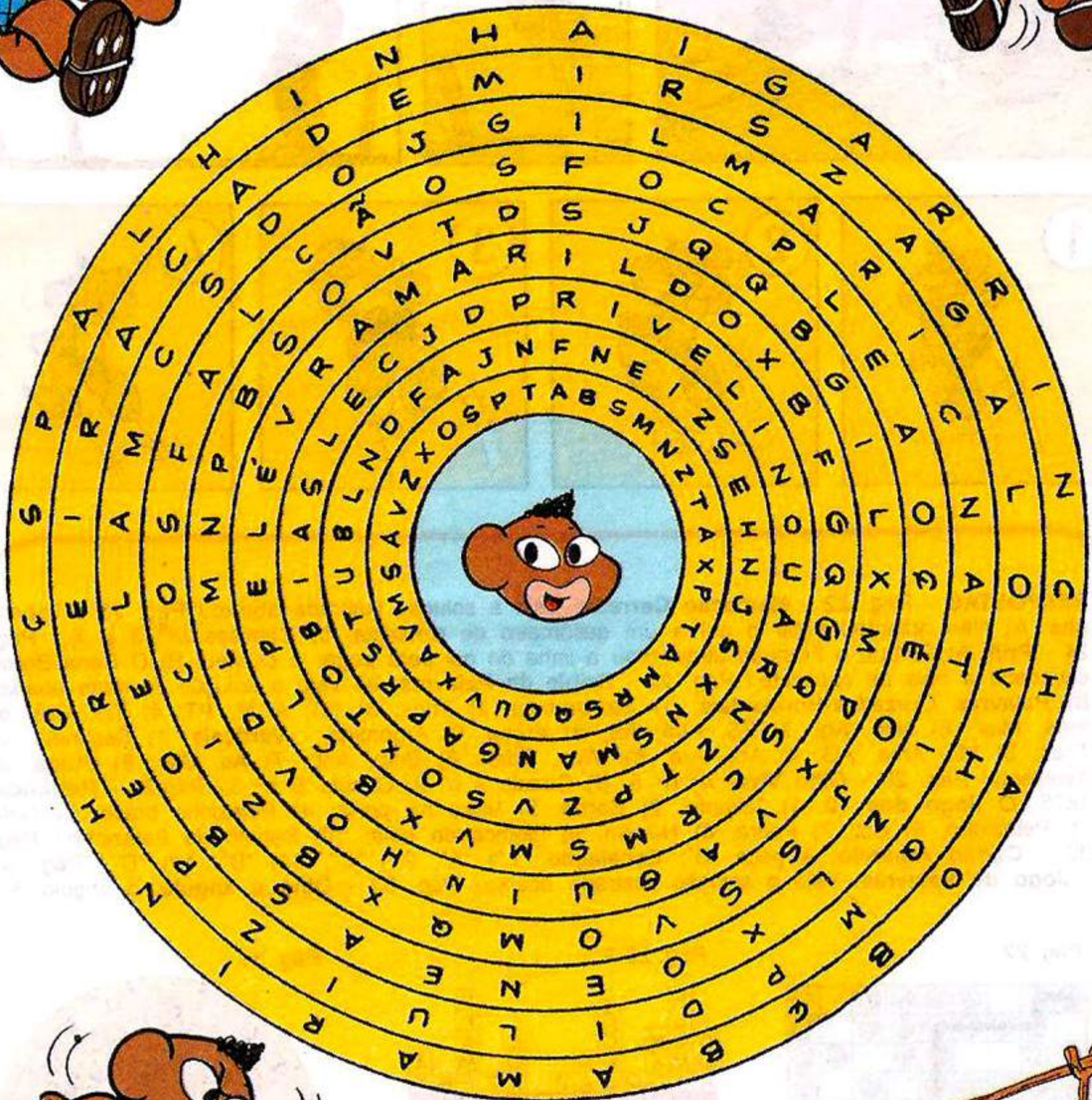
COLOQUE EM ORDEM OS QUADRINHOS.



JOGO de PALAVRAS

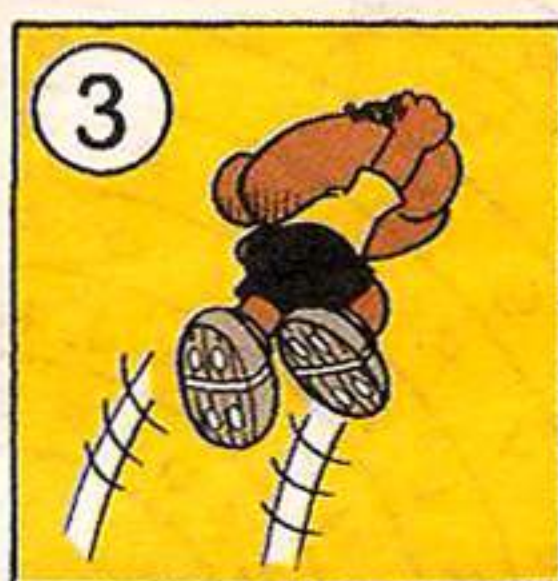


Existem neste disco 18 nomes de famosos jogadores brasileiros. Você é capaz de descobrir todos eles?



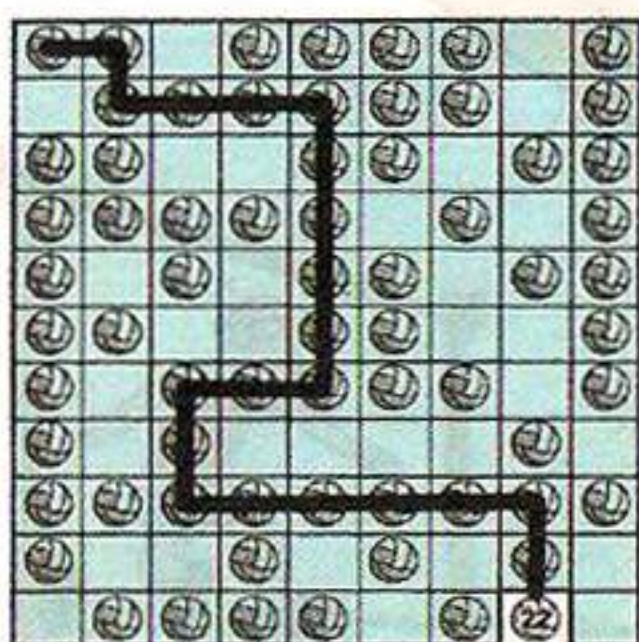
OLHA O ÂNGULO!

Adivinhe qual destes Pelezinhos o Teófilo está olhando no último quadrinho.

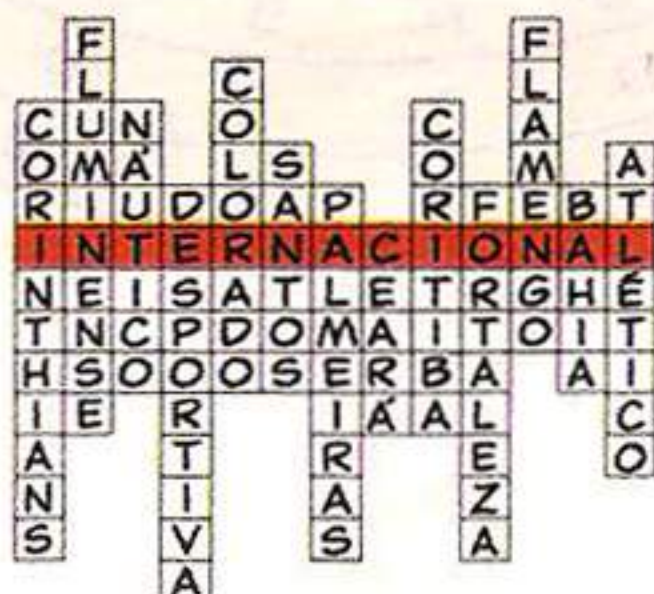


RESPOSTAS - Pág. 22 - **Marcação Cerrada:** Veja a solução ilustrada abaixo./ Pág. 23 - **Tabelinha:** A) Não adiantou botar o gol a um quilômetro de distância! b) Camisas nºs 3 e 7 / Pág. 24 - **Prili:** A) Porque o Frangão atravessou a linha do gol para pegar o chapéu. B) O Cana Braba cabeceou a bola de capacete./ Pág. 25 - **Drible de Palavras:** A) Veja a solução ilustrada abaixo. B) **Palavras Cruzadas-Horizontais:** 1) Samambaia; 2) Trios; 3) NT, ACM, PT; 4) Tia, Crê; 5) Irmã, Miar; 6) Não, Agi; 7) ES, Ada, AS; 8) Arena; 9) Argentino - **Verticais:** 1) Sentinela; 2) Tiras; 3) MT, Amo, AG; 4) Ara, Are; 5) Mica, Eden; 6) Bom, Ant.; 7) Ás, Cia.; 8) Praga; 9) Asterisco./ Pág. 28 - **Olho Vivo!** A) nº 5, B) Círculo A nº 2, Círculo B nº 3./ Pág. 29 - **Retranca:** 1875. **O Jogo dos 10:** 1) Telhado; 2) Barba; 3) Vidro na porta; 4) Pelezinho bravo; 5) Gola do Pelezinho; 6) Sol; 7) Pedra; 8) Nuvem; 9) Gomos da bola; 10) Sapato do Pelezinho./ Pág. 30 - **Cartão Amarelo:** A peça "B"; **Escalação:** 1.º) "A", 2.º) "C", 3.º) "B", 4.º) "D"./ Pág. 31 - **Jogo de Palavras:** Veja a solução ilustrada abaixo./ Pág. 32 - **Olha o ângulo:** o ângulo 3 -

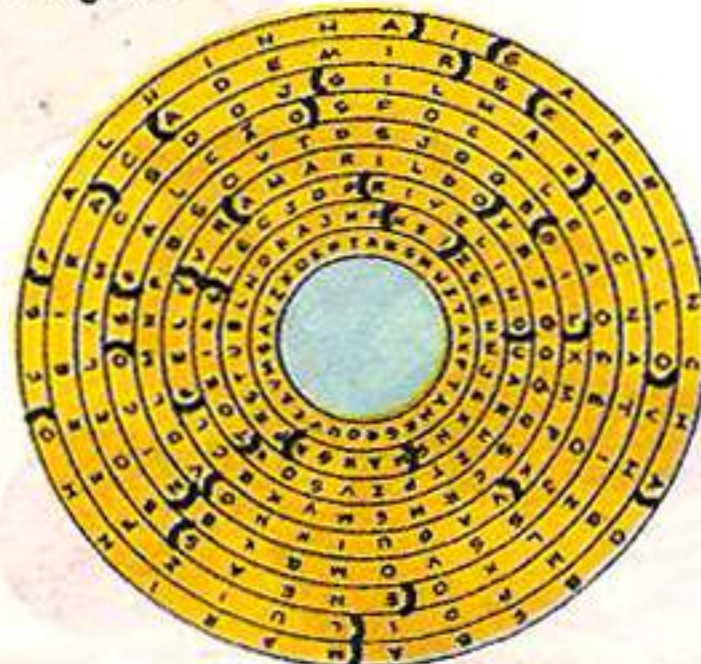
Pág. 22



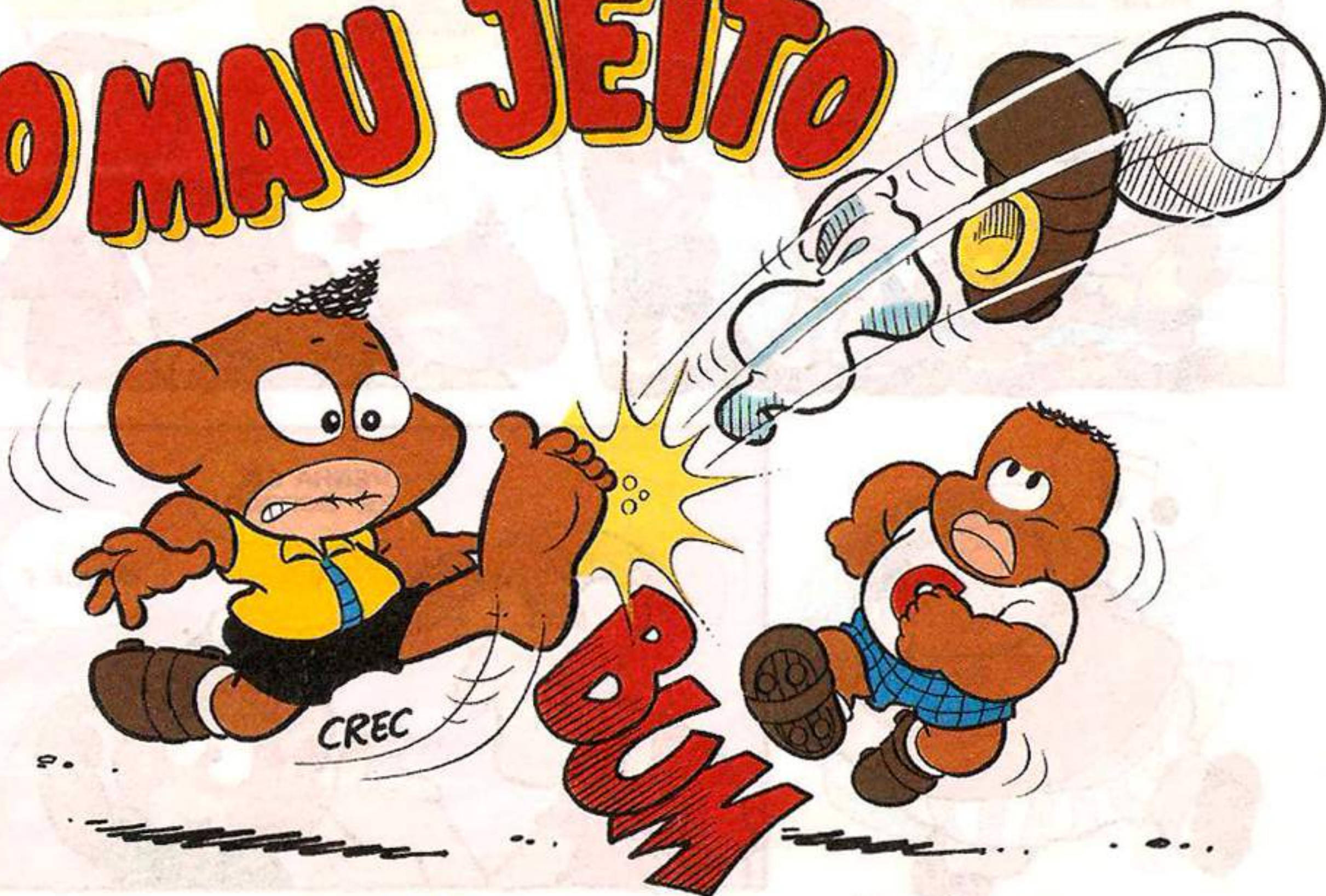
Pág. 25-A

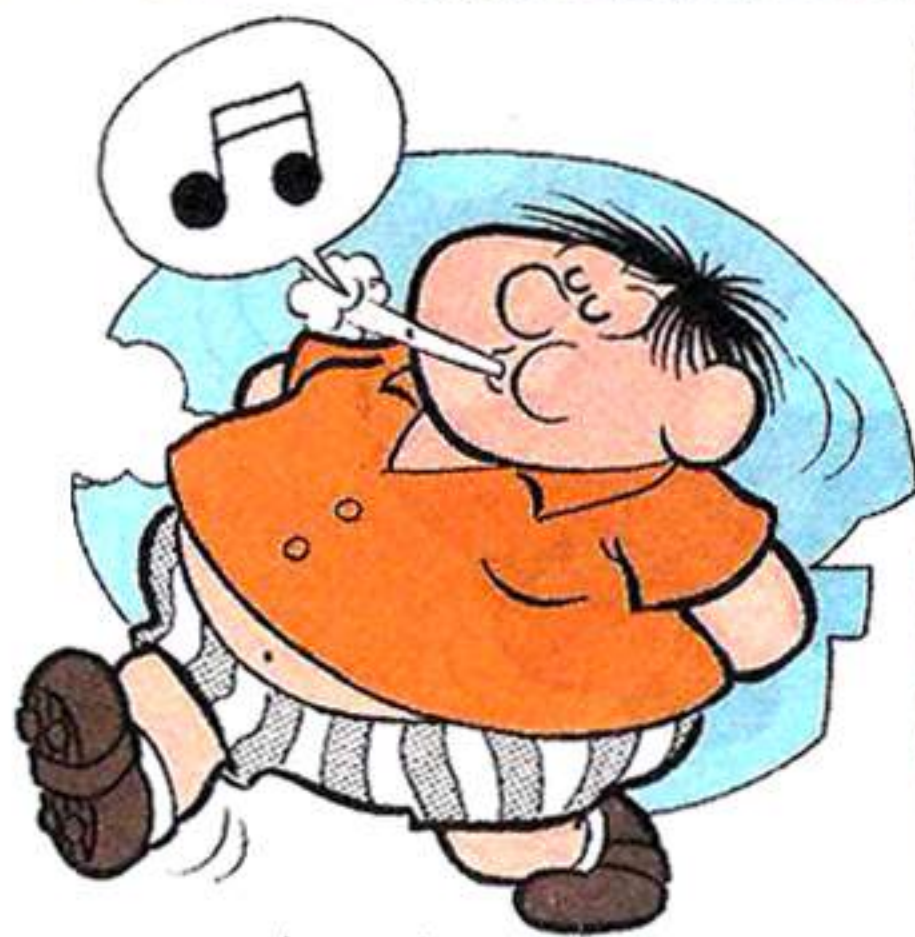


Pág. 31



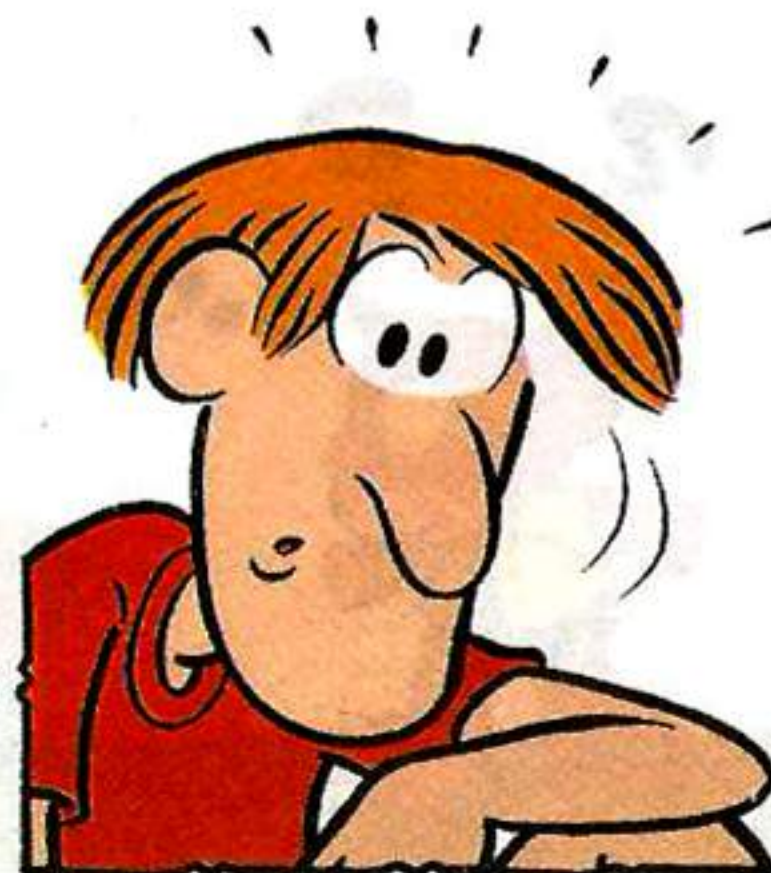
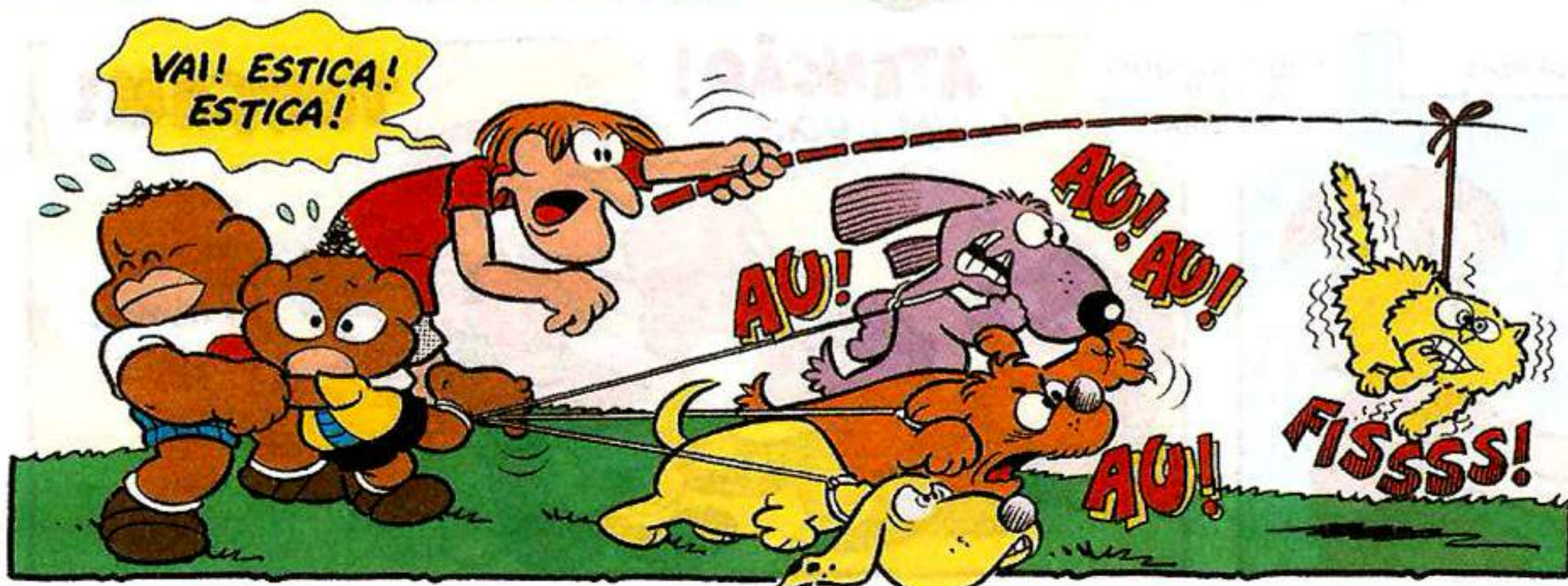
O MAU JEITO



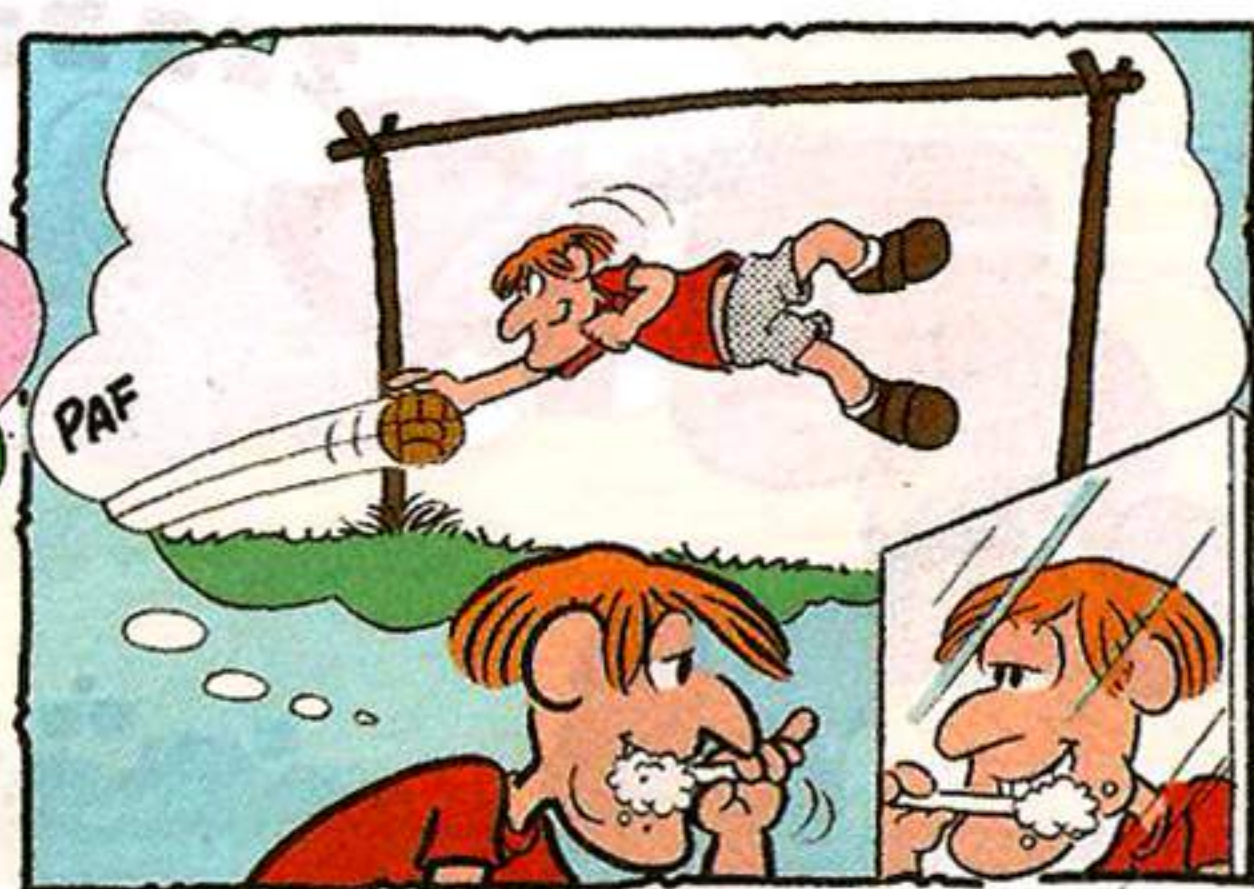
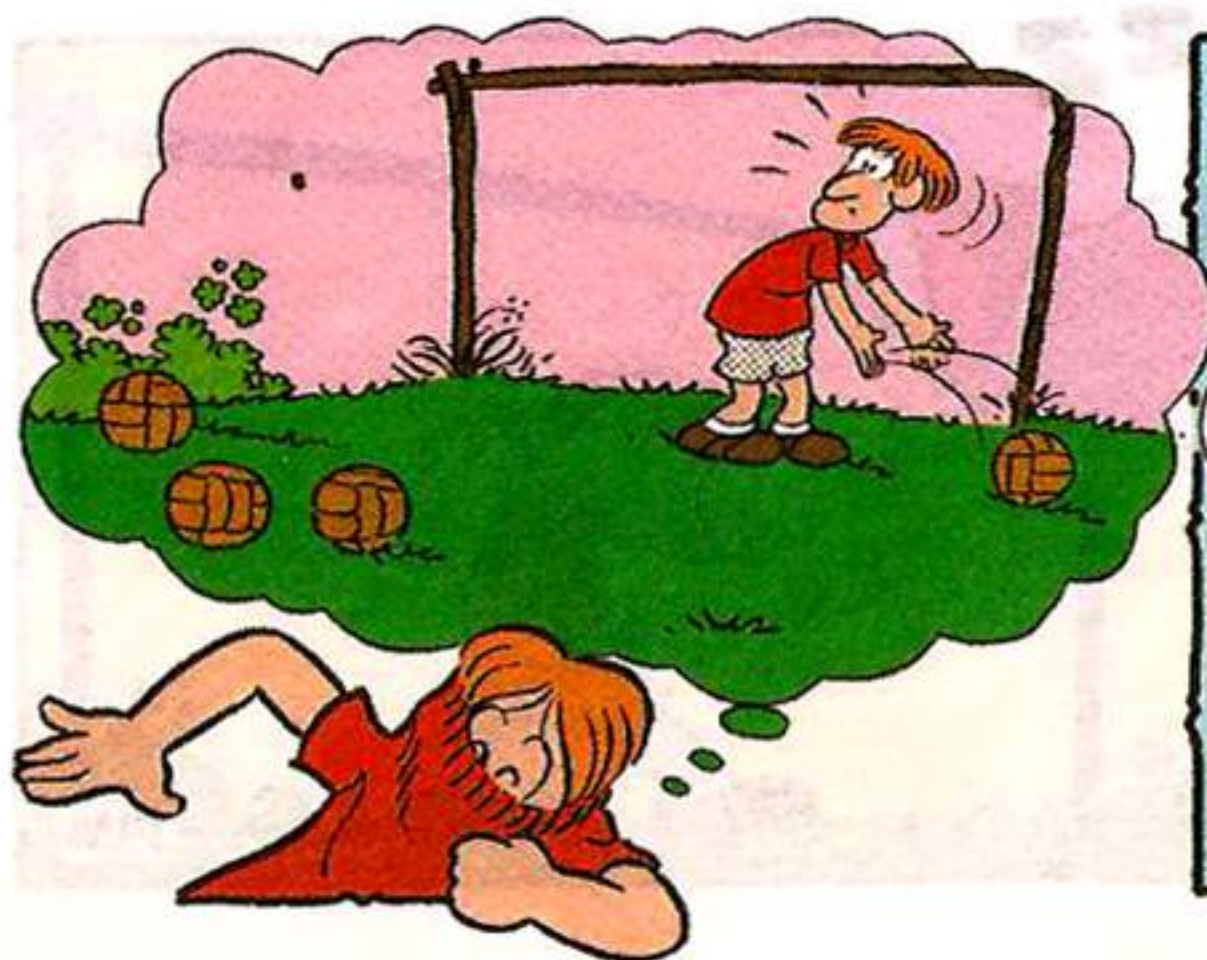
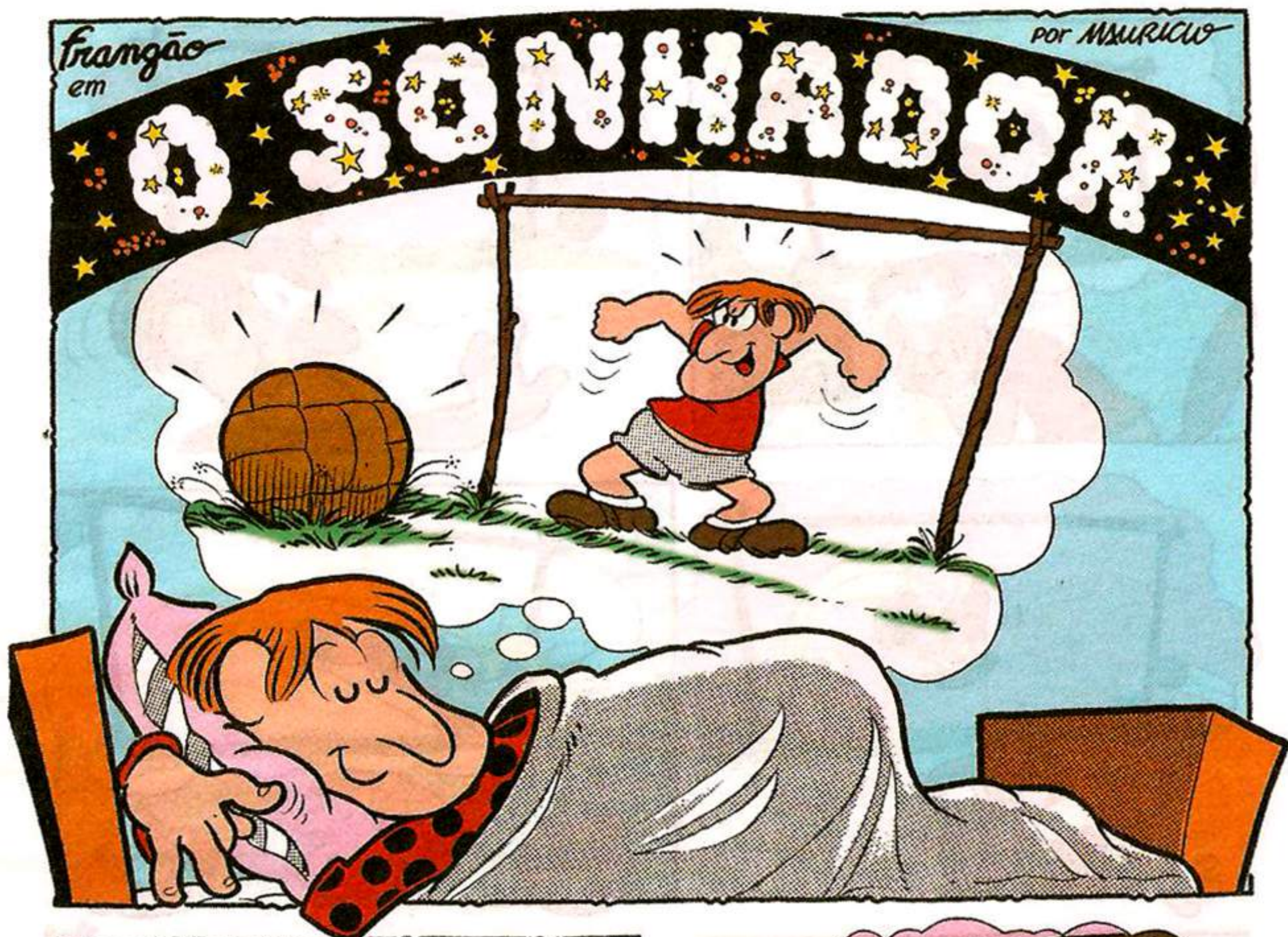


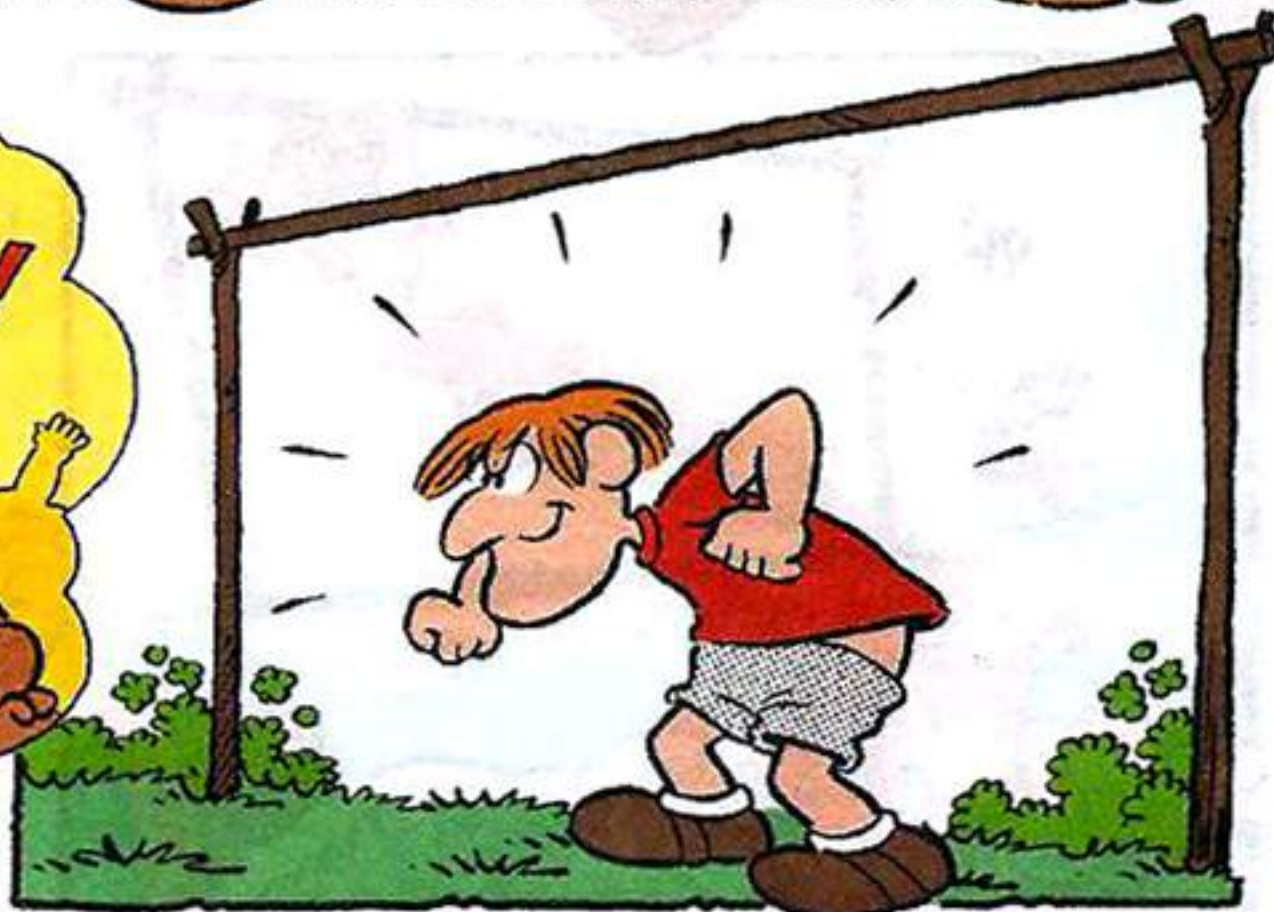
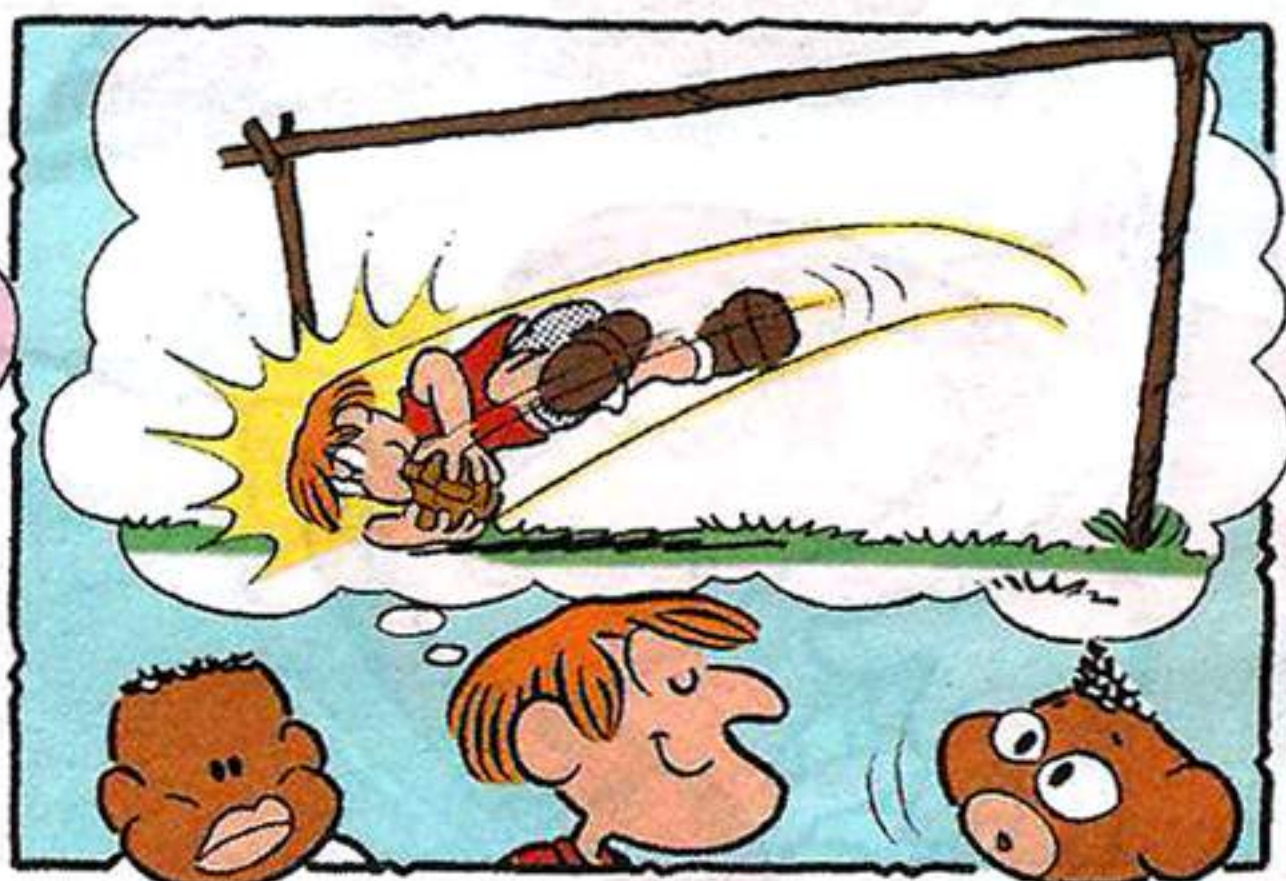






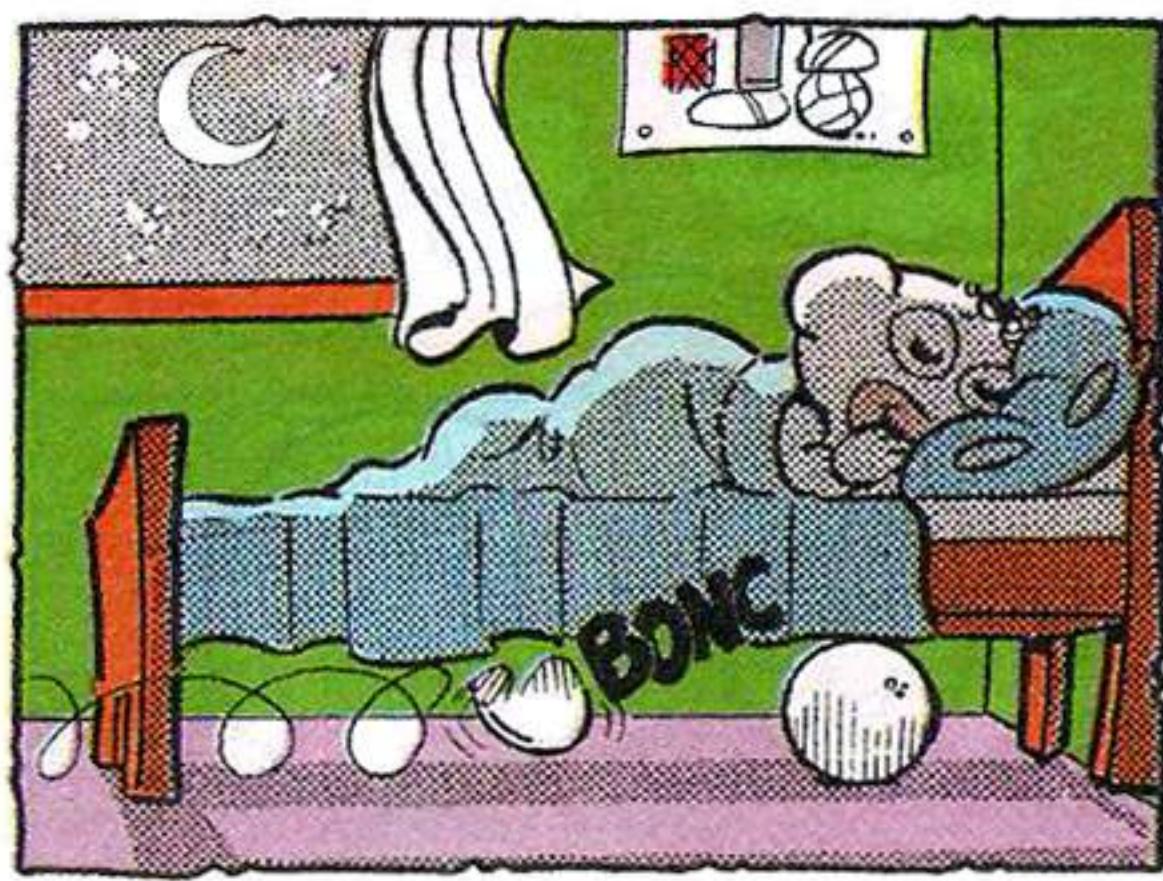
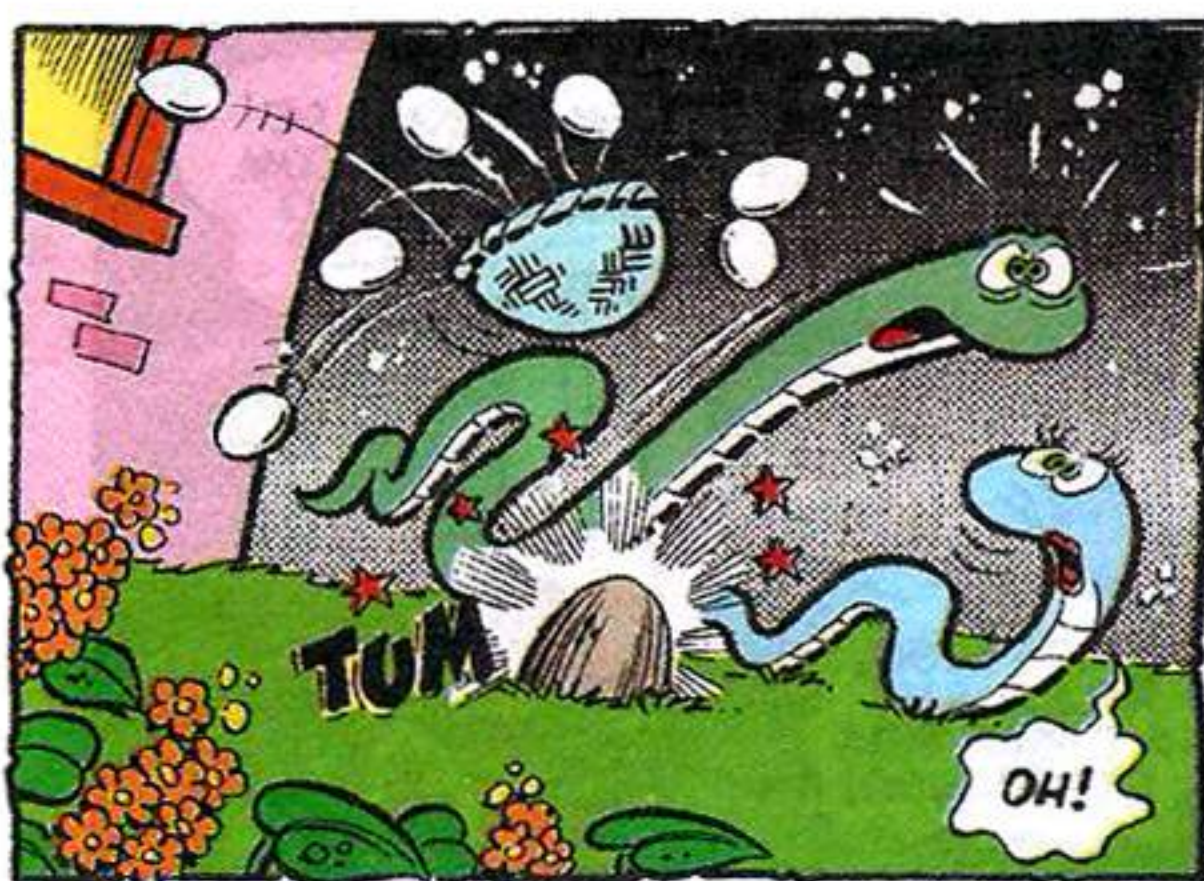






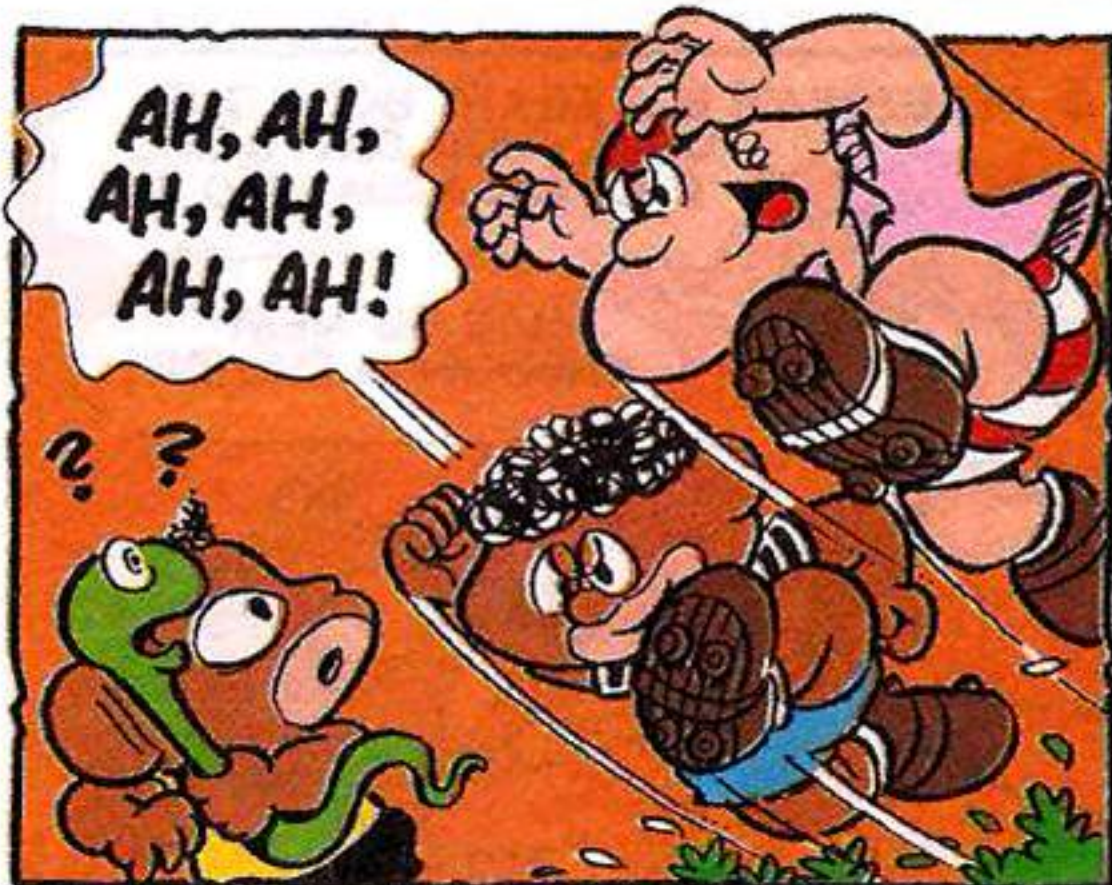
Pelezinho em O COBRA

MANKIAO



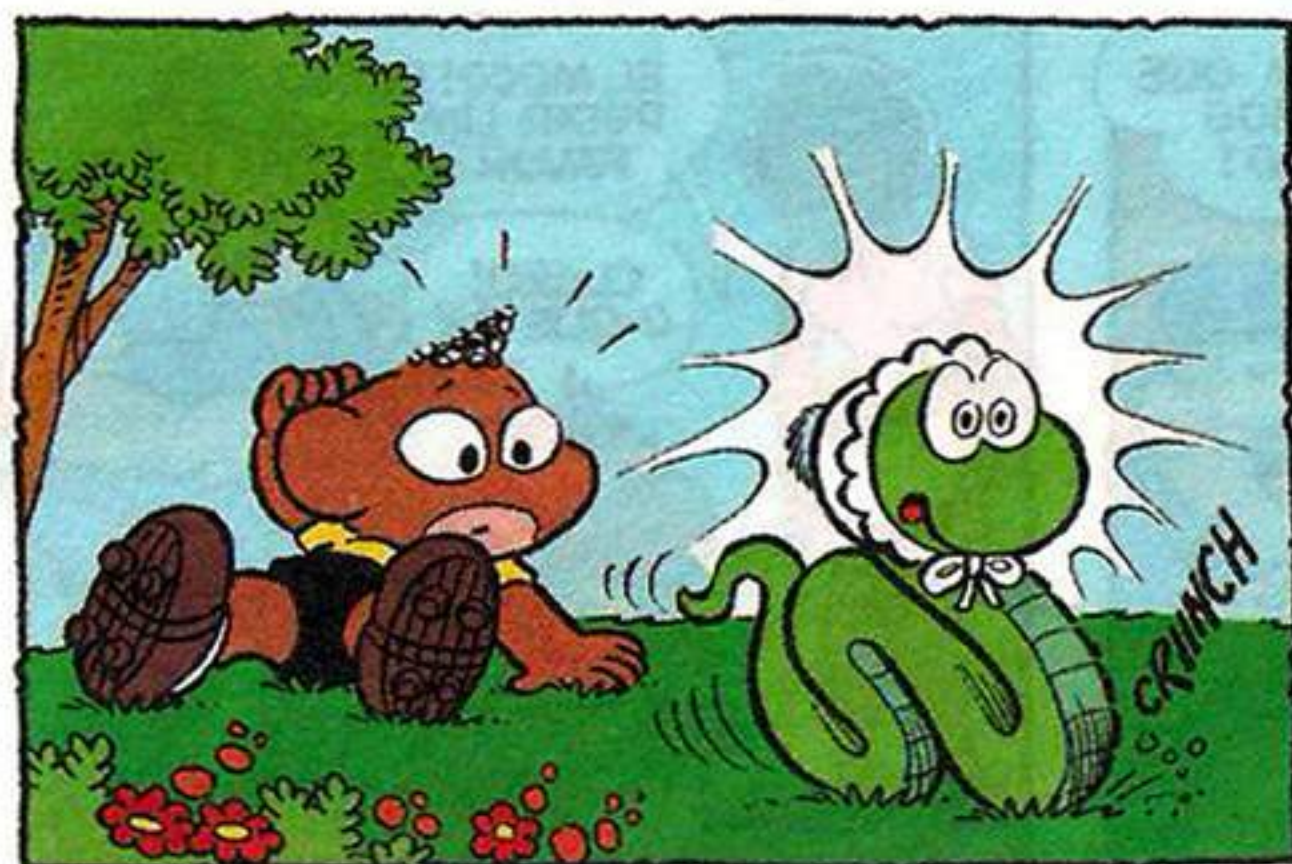








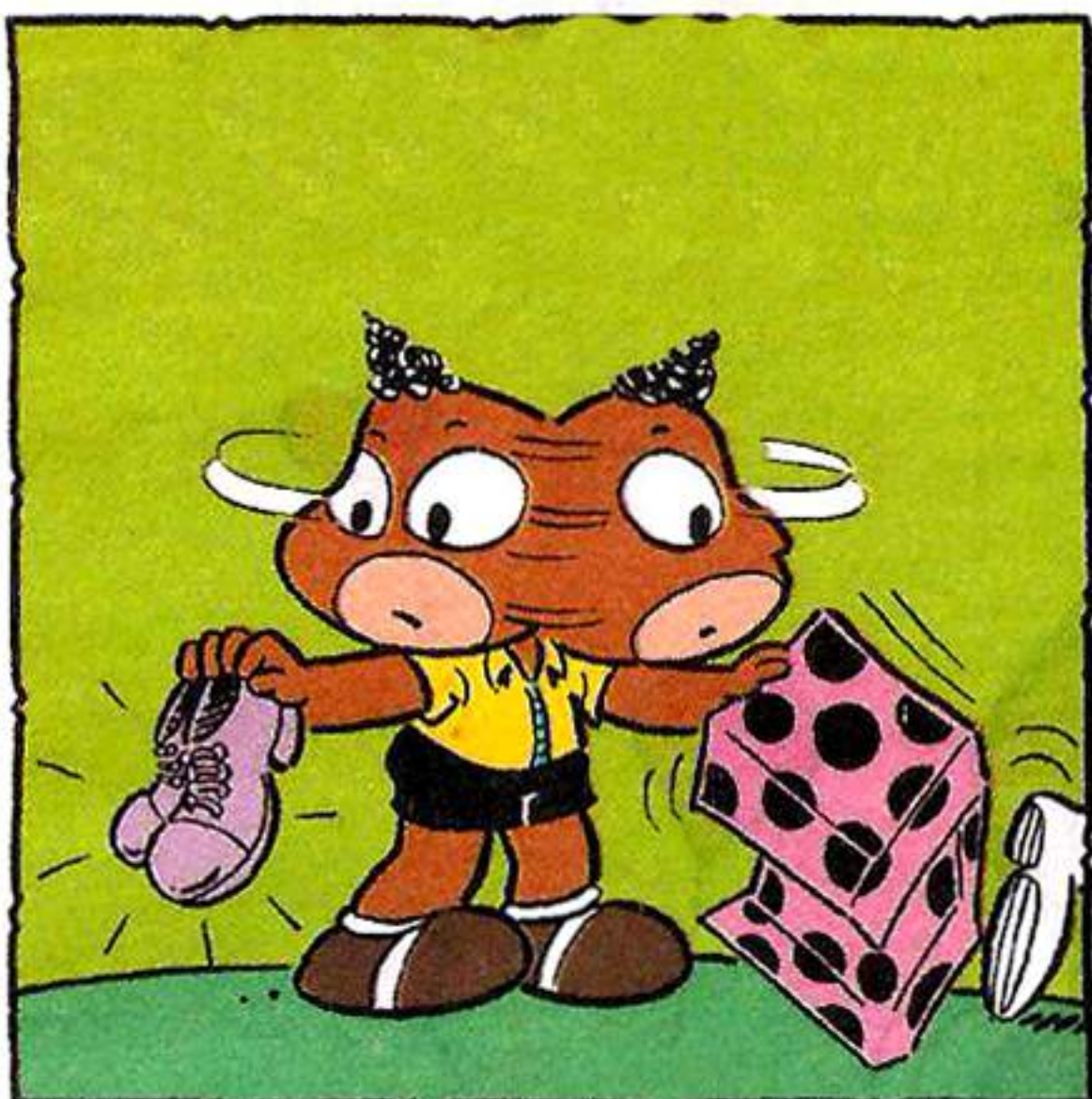






PELEZINHO

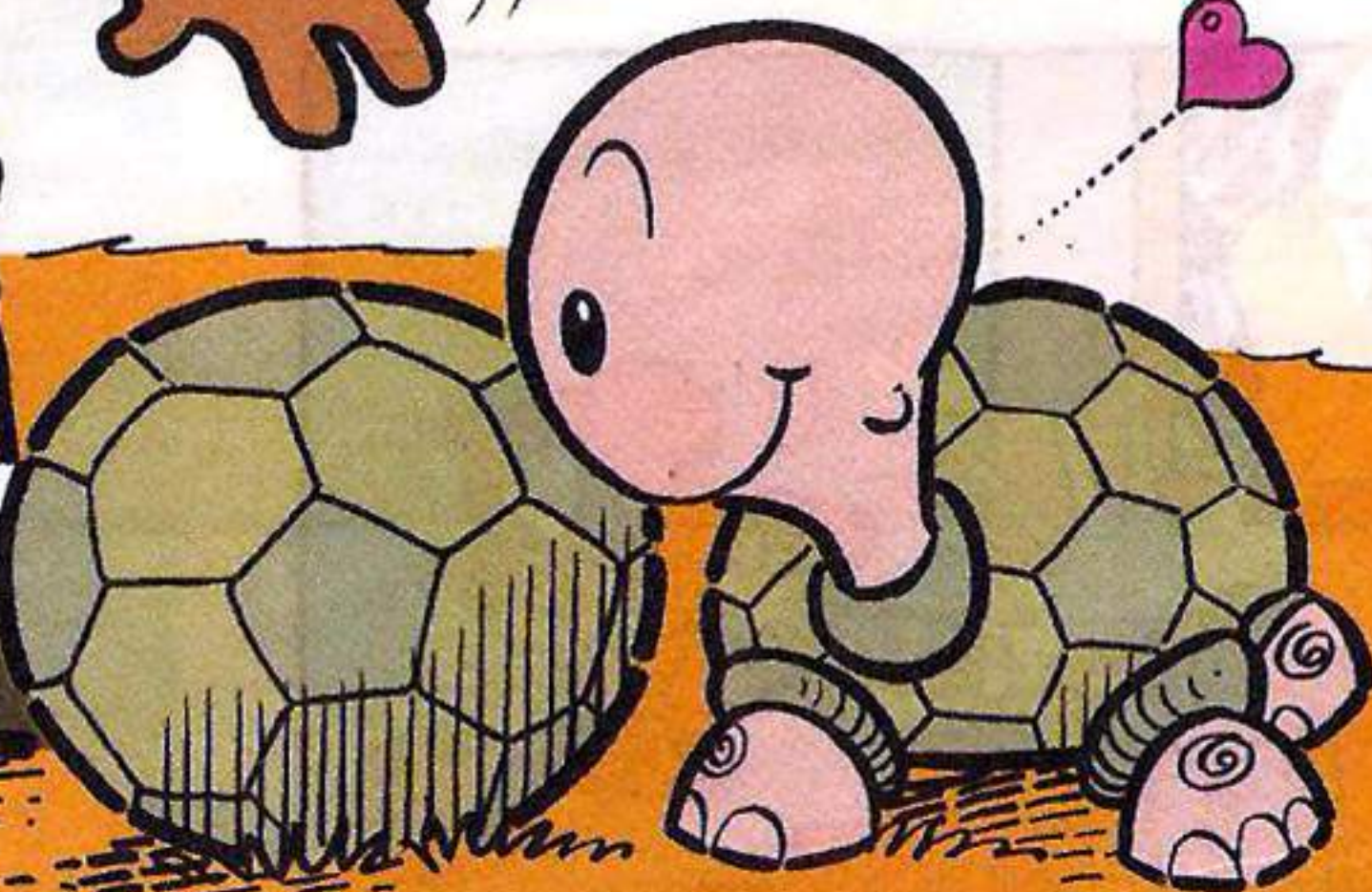
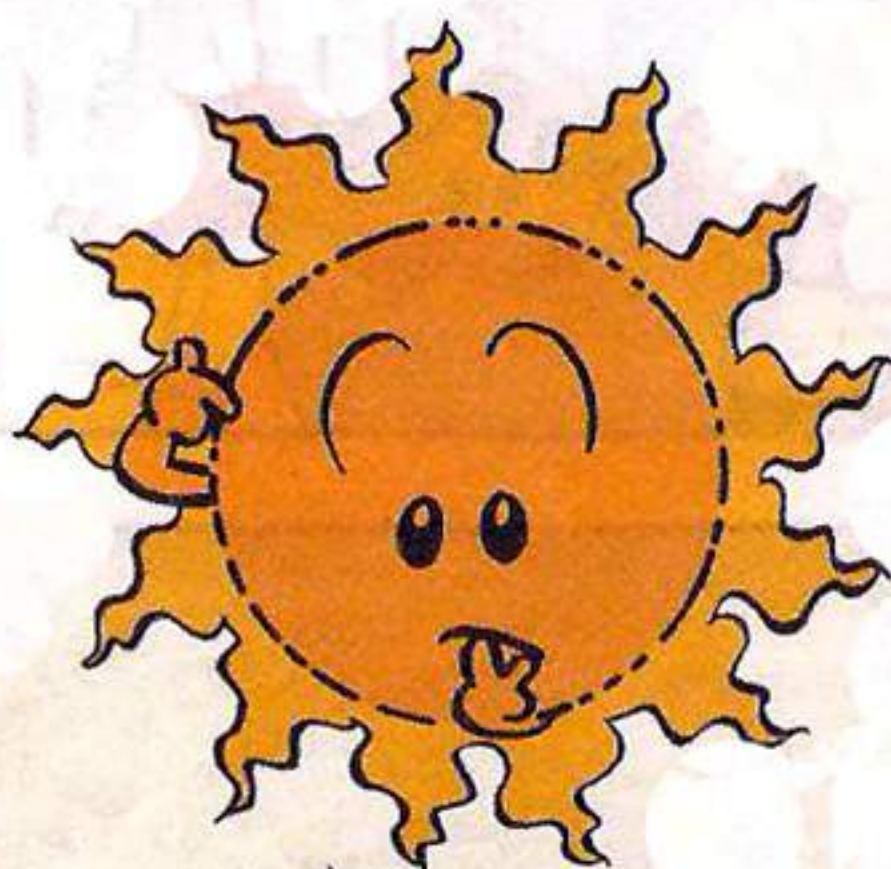
MAURICIO



FIM



Polezinho

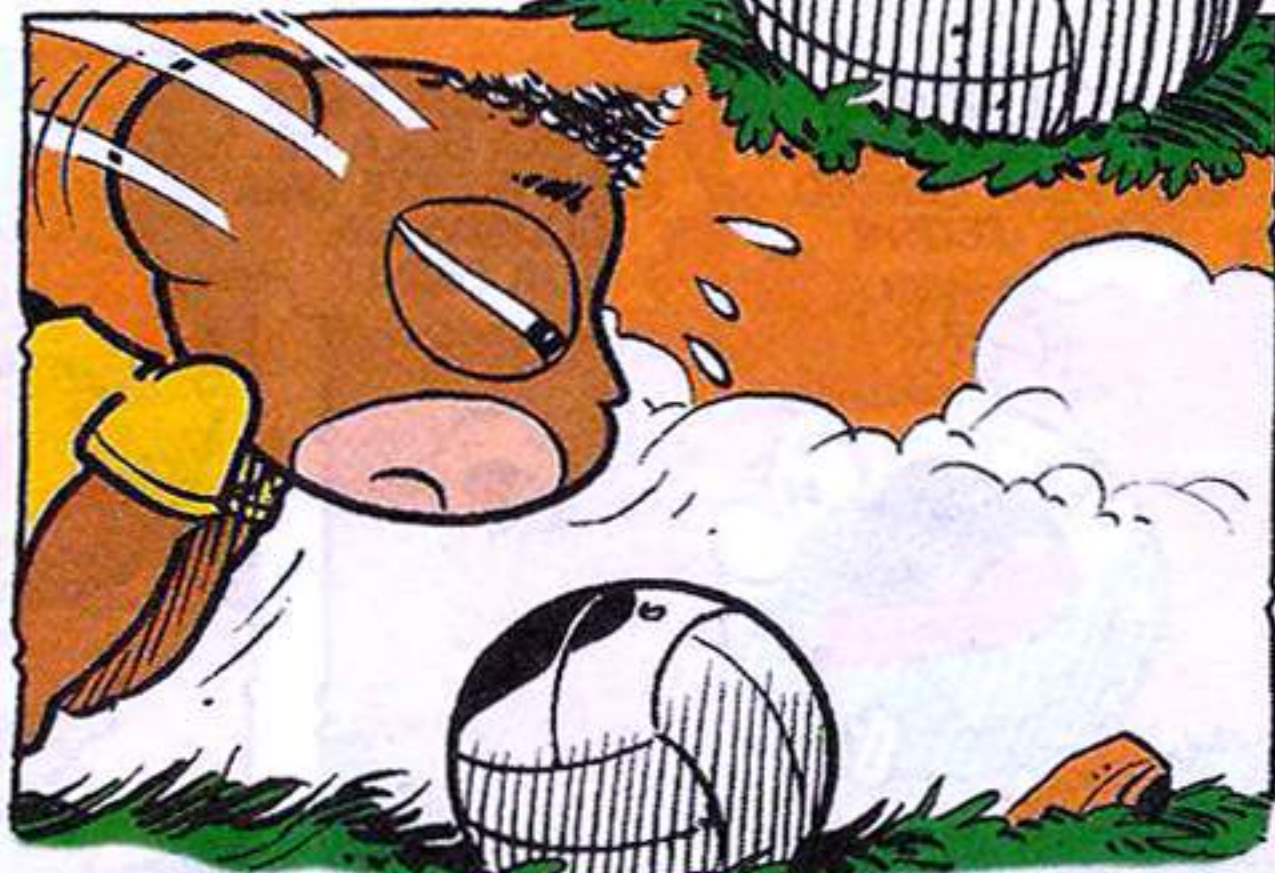


MAURICIO

Pelezinho
em

ORA AS BOLAS!

MAURICIO





HÃ?

Ô MEU!
ACORDA!
TRAVERSEIRO
É A VOVOZINHA!

TOC
TOC



AH, BOLA!
DEIXA EU
DORMIR MAIS
UM POUCO!



BOLA?

A BOLA ESTÁ
FALANDO?

CLARO QUE
EU ESTOU
FALANDO!
QUERIA QUE EU
CACAREJASSE?

EI!



VOCÊ SABE MUITO
BEM QUE NÃO É PRA
FICAR BATENDO PAPO
COM HUMANO!

MINHA
BOLA DE
GUDE!

O QUÊ?



E DESDE QUANDO
UMA MISÉRA BOLA DE
GUDE FALA COMIGO
DESSE JEITO?

DESDE QUE ESTA
MISÉRA BOLA DE
GUDE ACERTE UMA
GUDADA NA
SUA CARA!



ORA, SEU
VIDRO DE
GARRAFA!
VEM, VEM!

SUA
BOLA DE
COURO DE
MINHOCA!



CALMA, CALMA!
NÃO BRIGUEM!



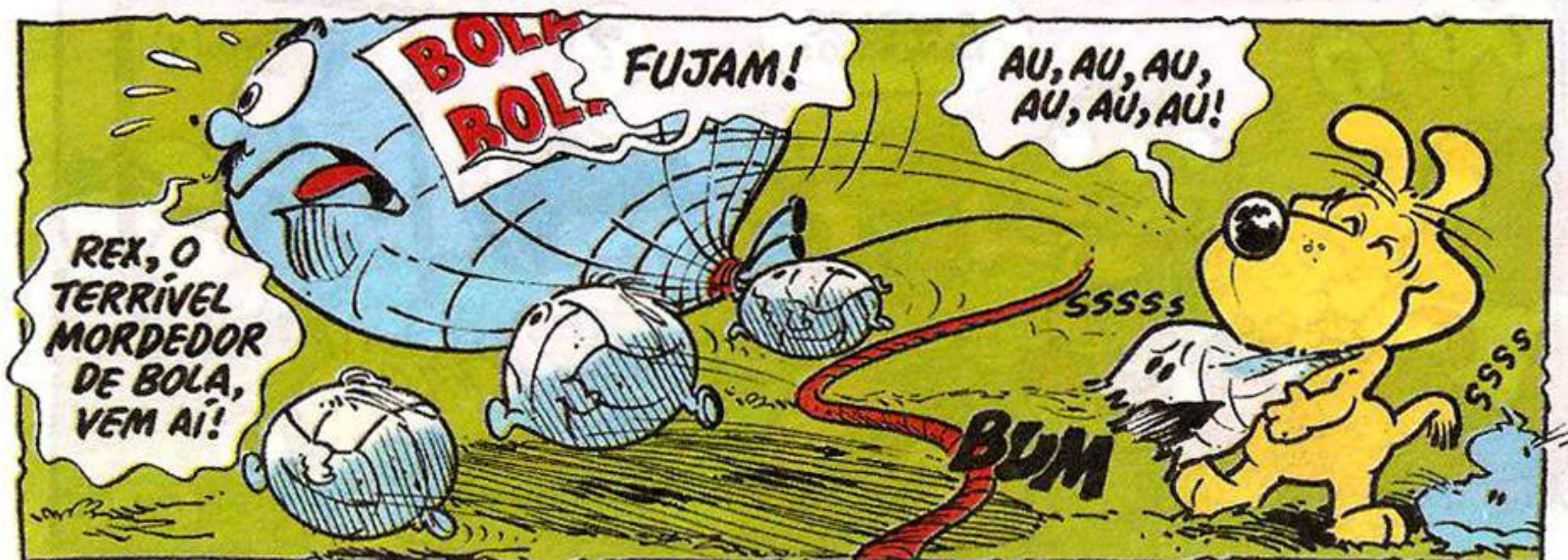
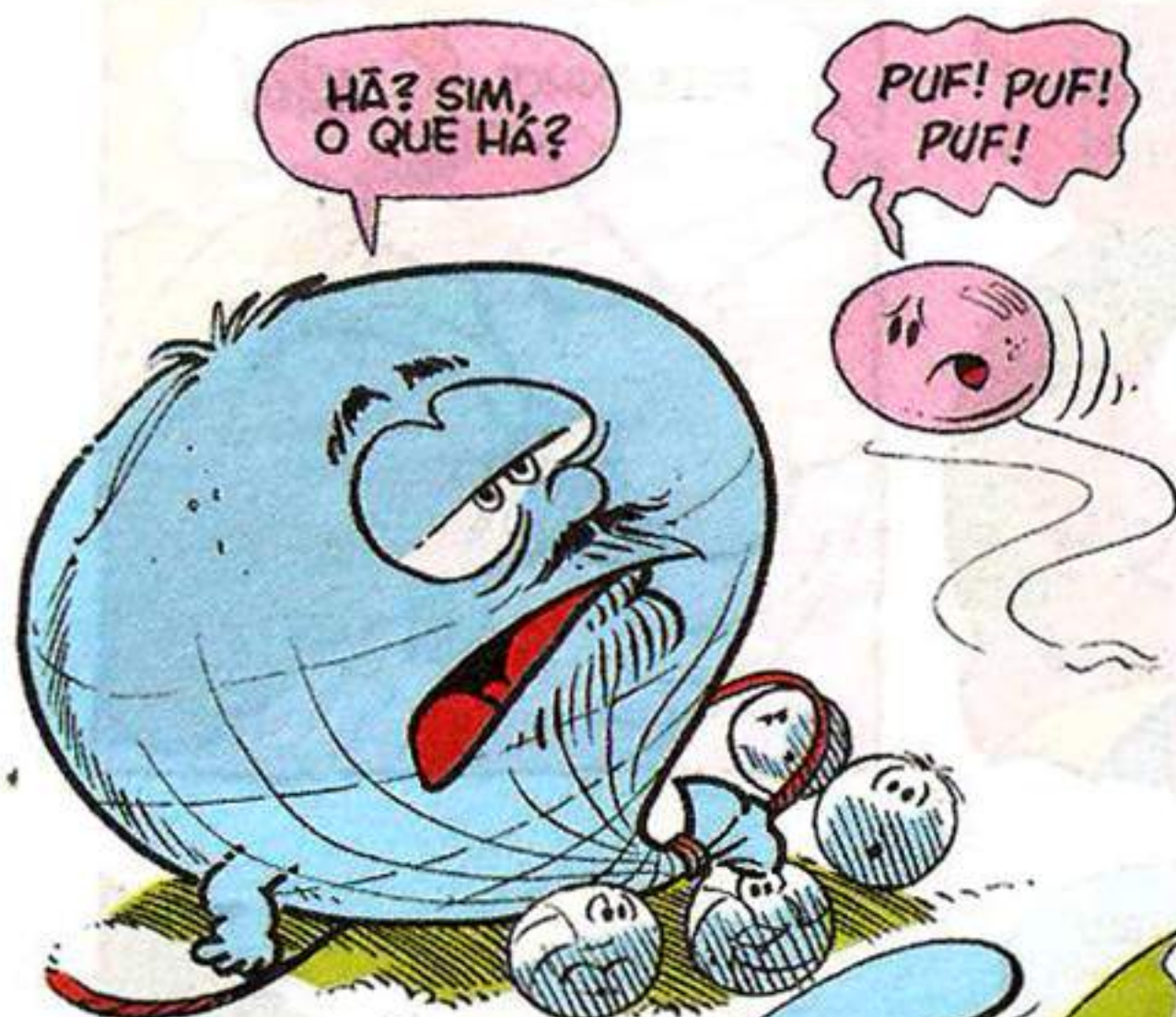
TIRE A MÃO DE
CIMA DE MIM!

ISSO
MESMO!
JÁ ESTOU
CHEIO DE
MÃO!







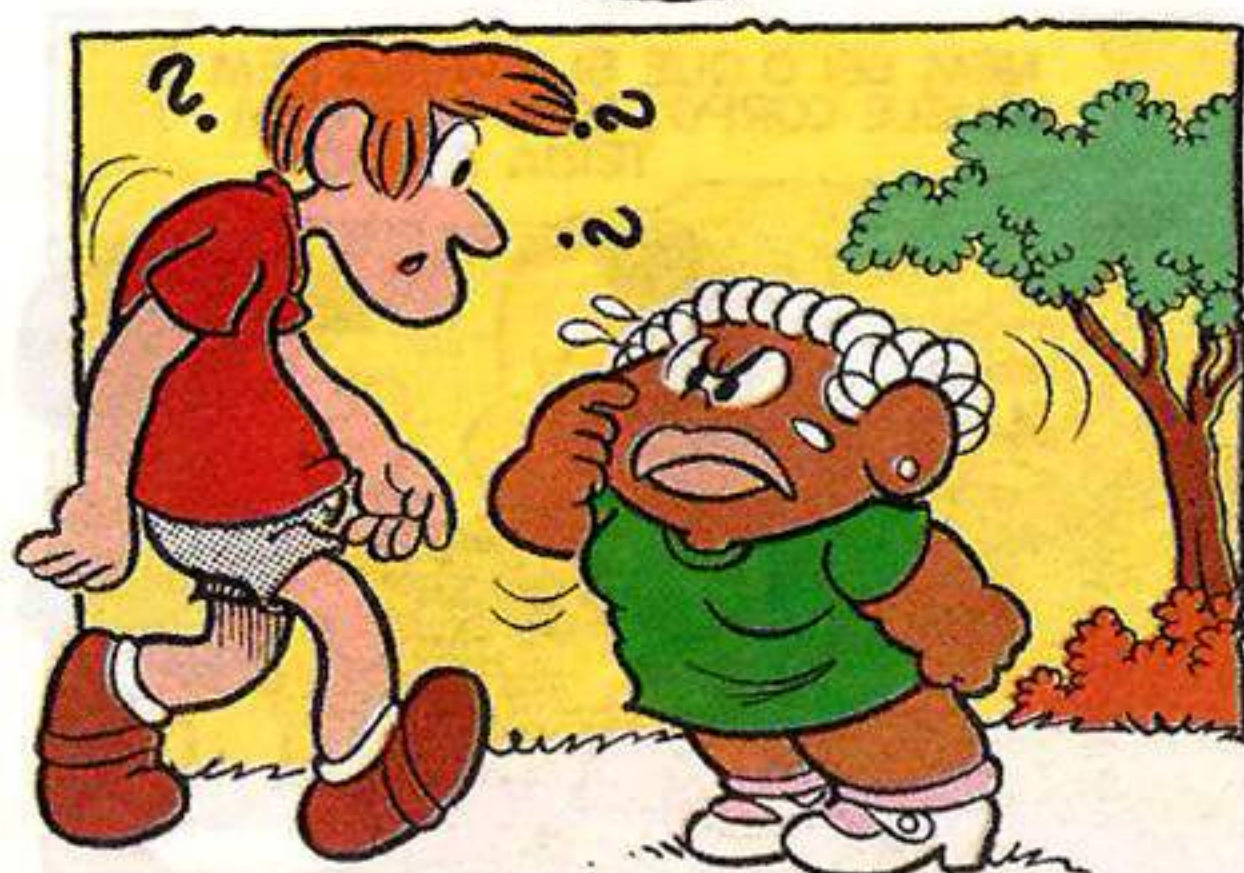
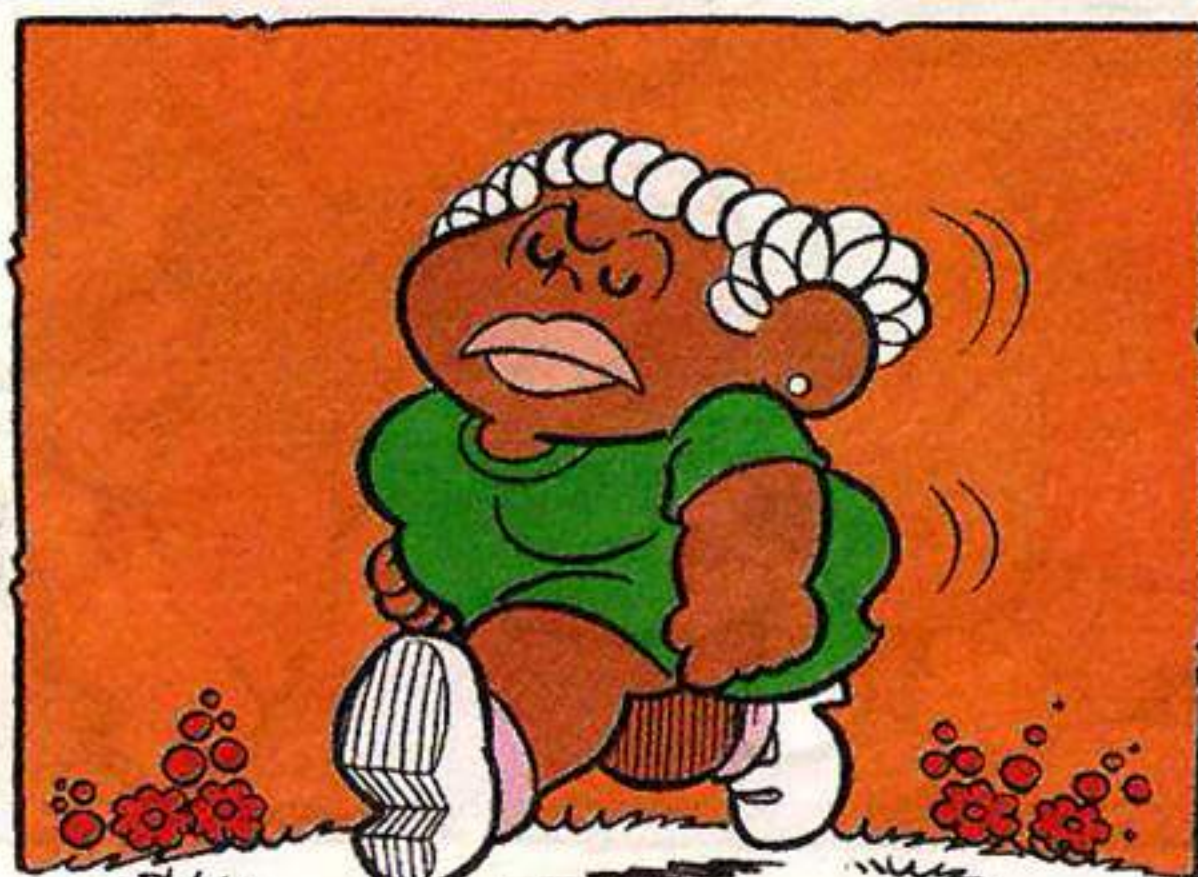


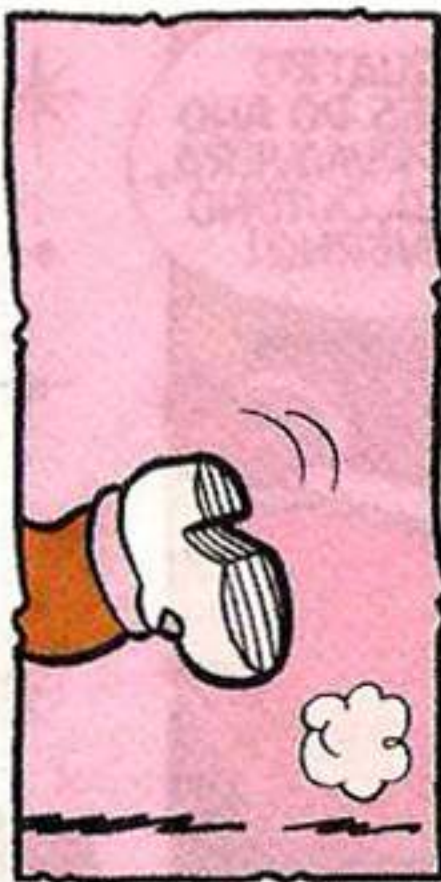


BONGA
em

QUE BELEZA!







DEPOIS...

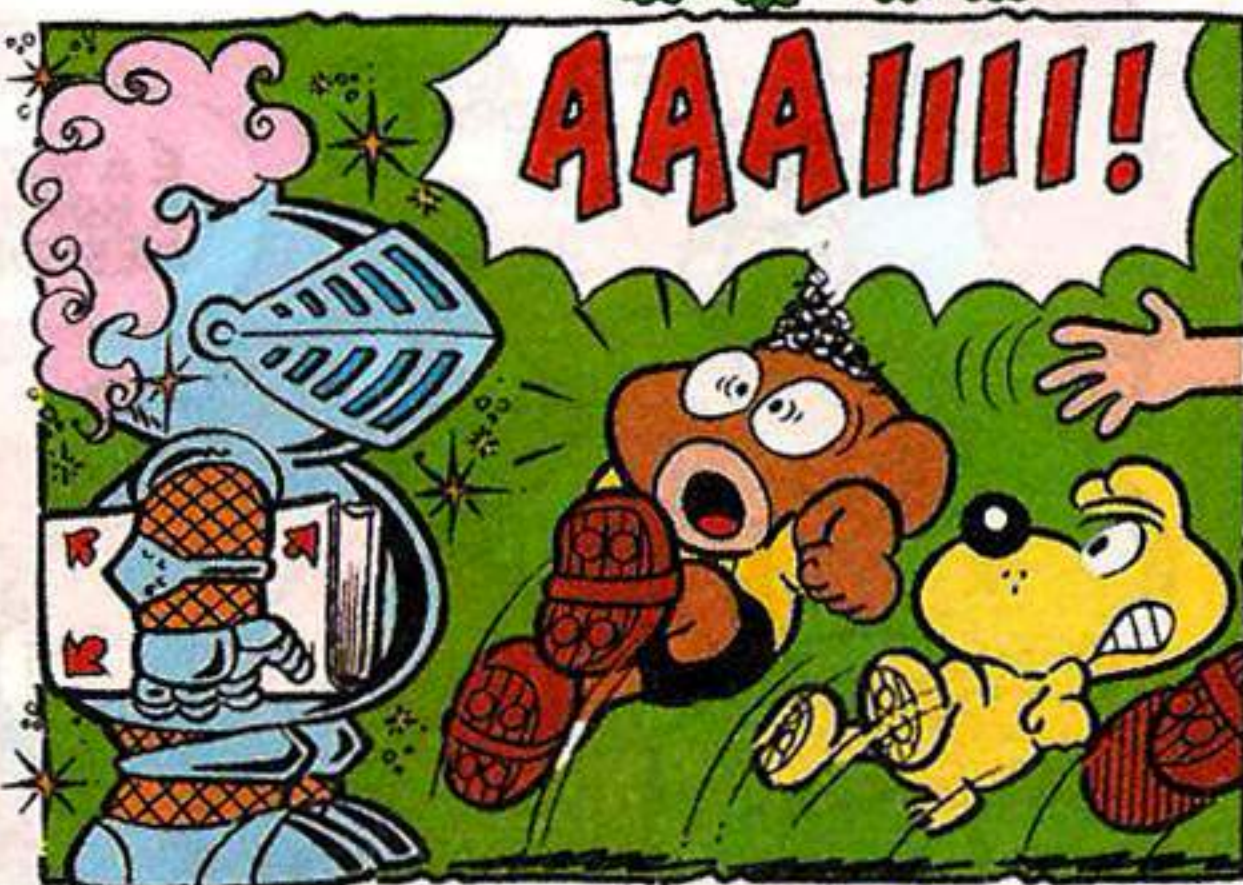
CLÉIM
CLÉIM
CLÉIM

POIS É, TURMA! ESSA VAI
SER A NOSSA TÁTICA PRO
PROXIMO JOGO!



OI, TURMA!

CLÉIM
CLÉIM
CLÉIM



AAAAIIII!



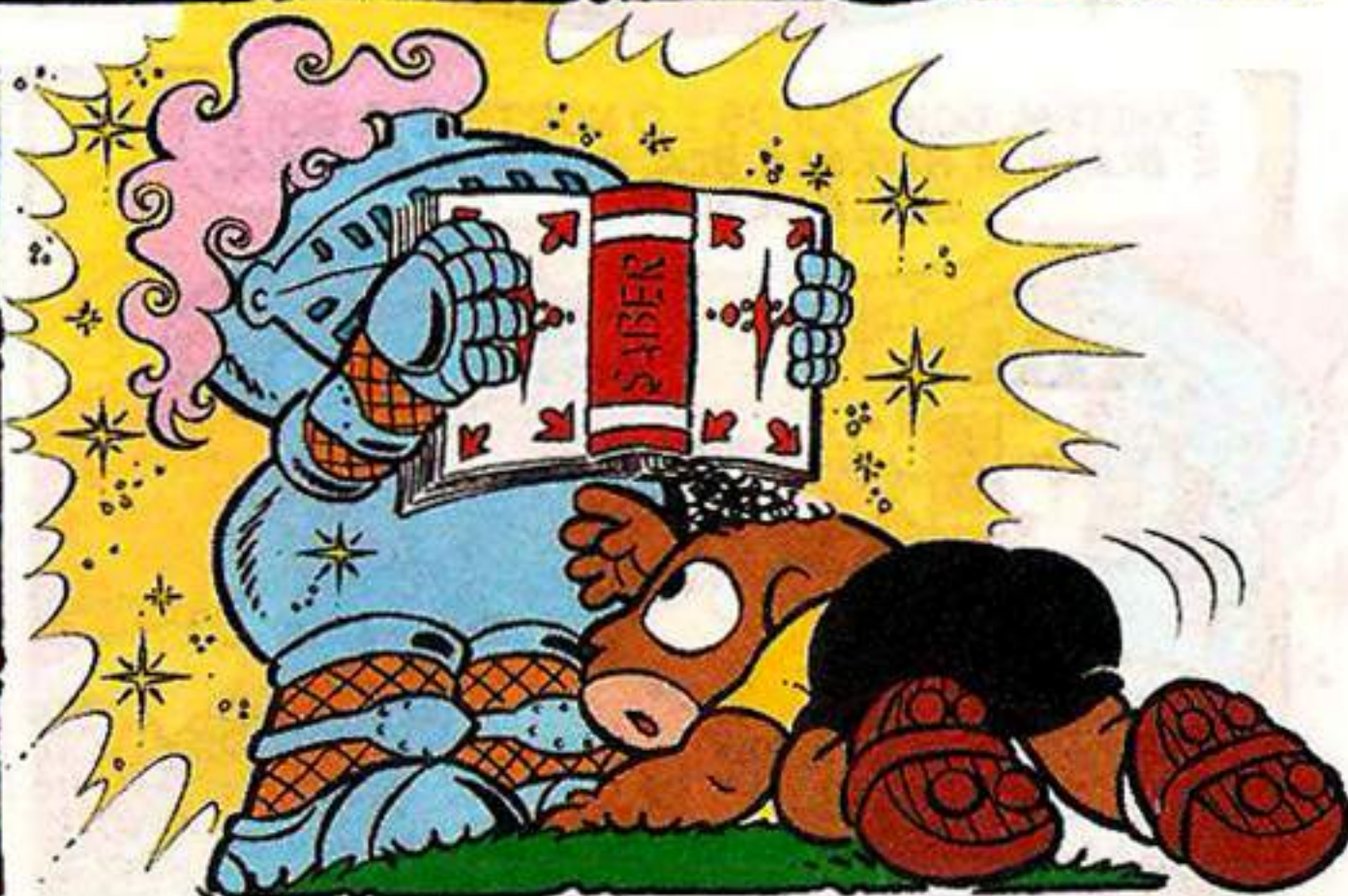
MINHA TERRA TEM PALMEIRAS,
ONDE CANTA O SABIA! AS AVES
QUE AQUI GORJEIAM, NÃO GORJEIAM
COMO LA! (GONÇALVES DIAS!)

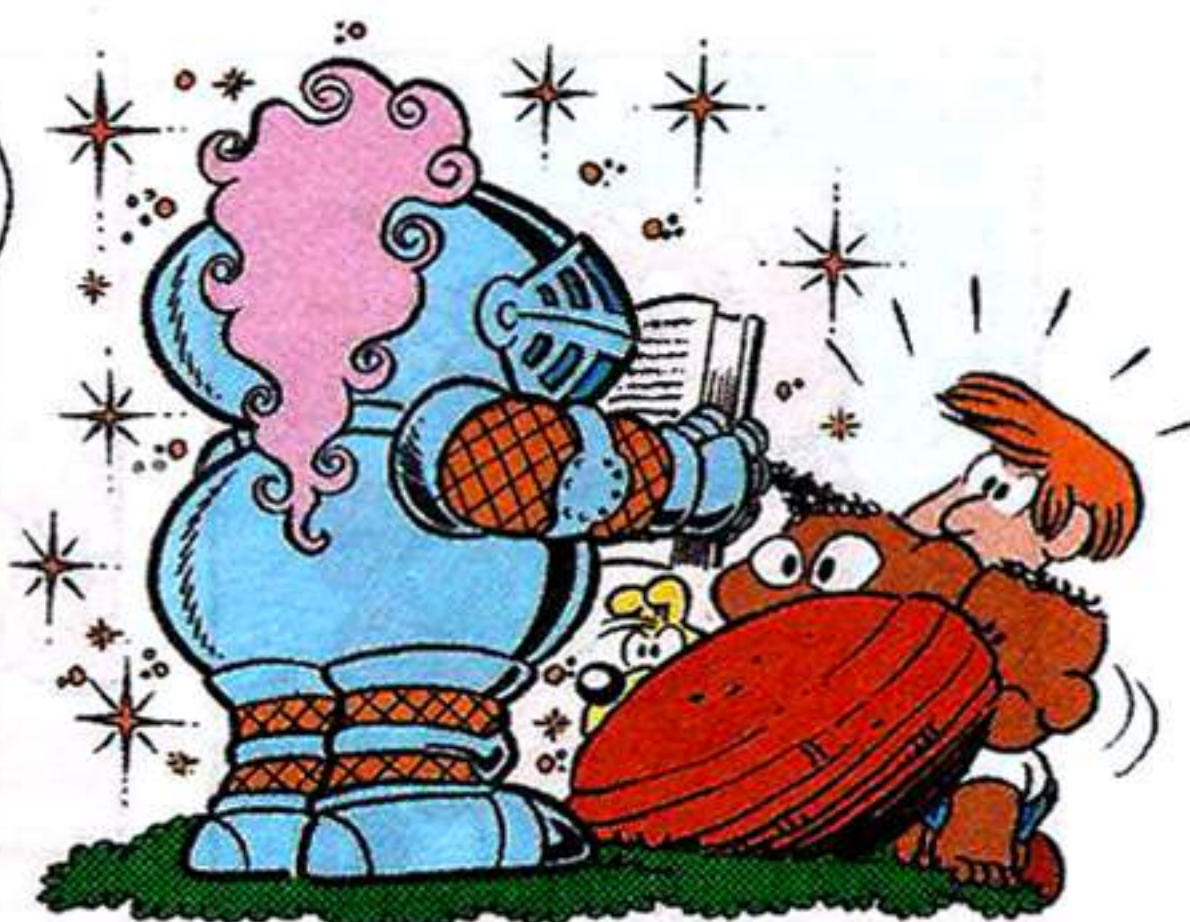
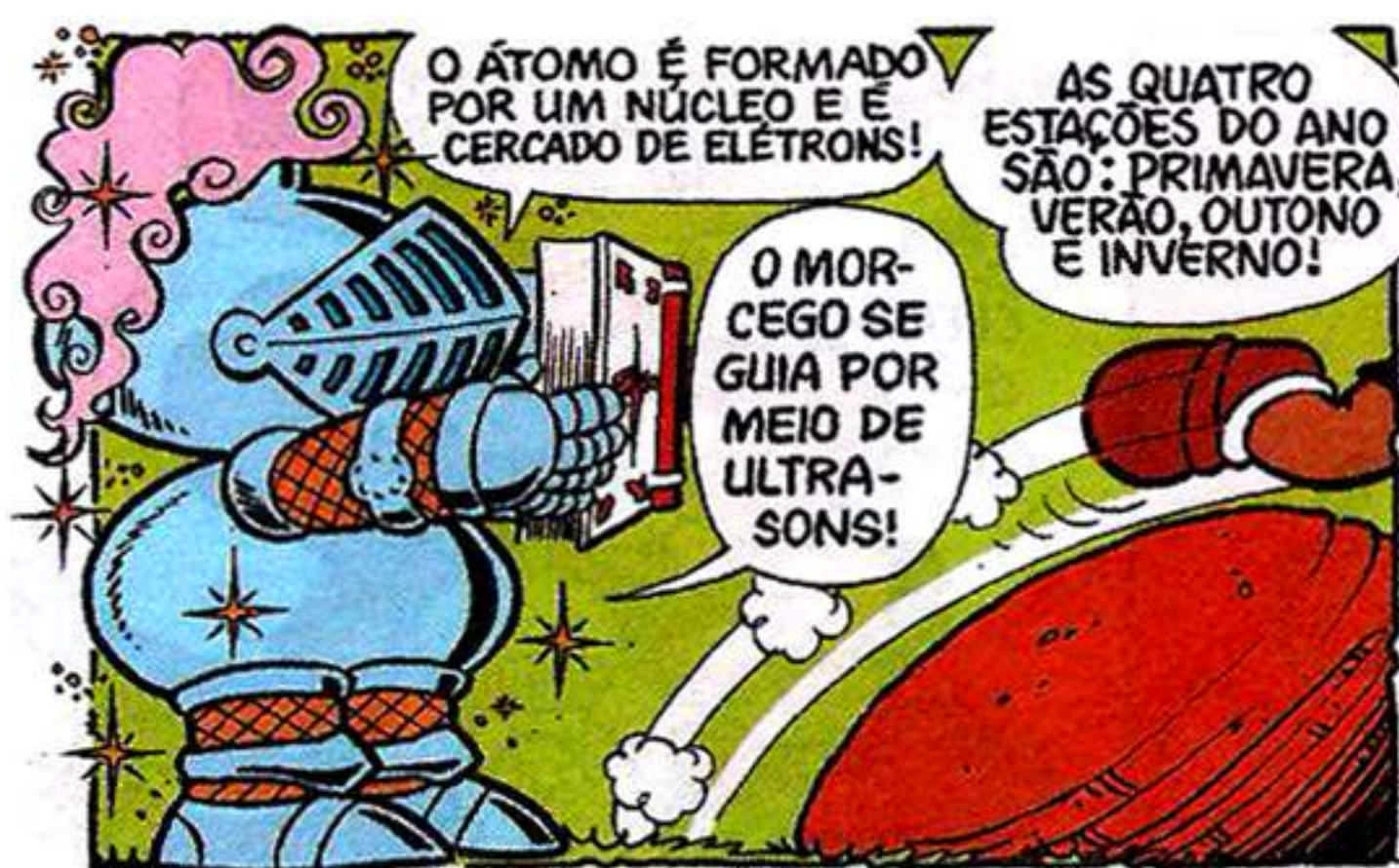
UM ÂNGULO
RETO POSSUI
NOVENTA
GRAUS!

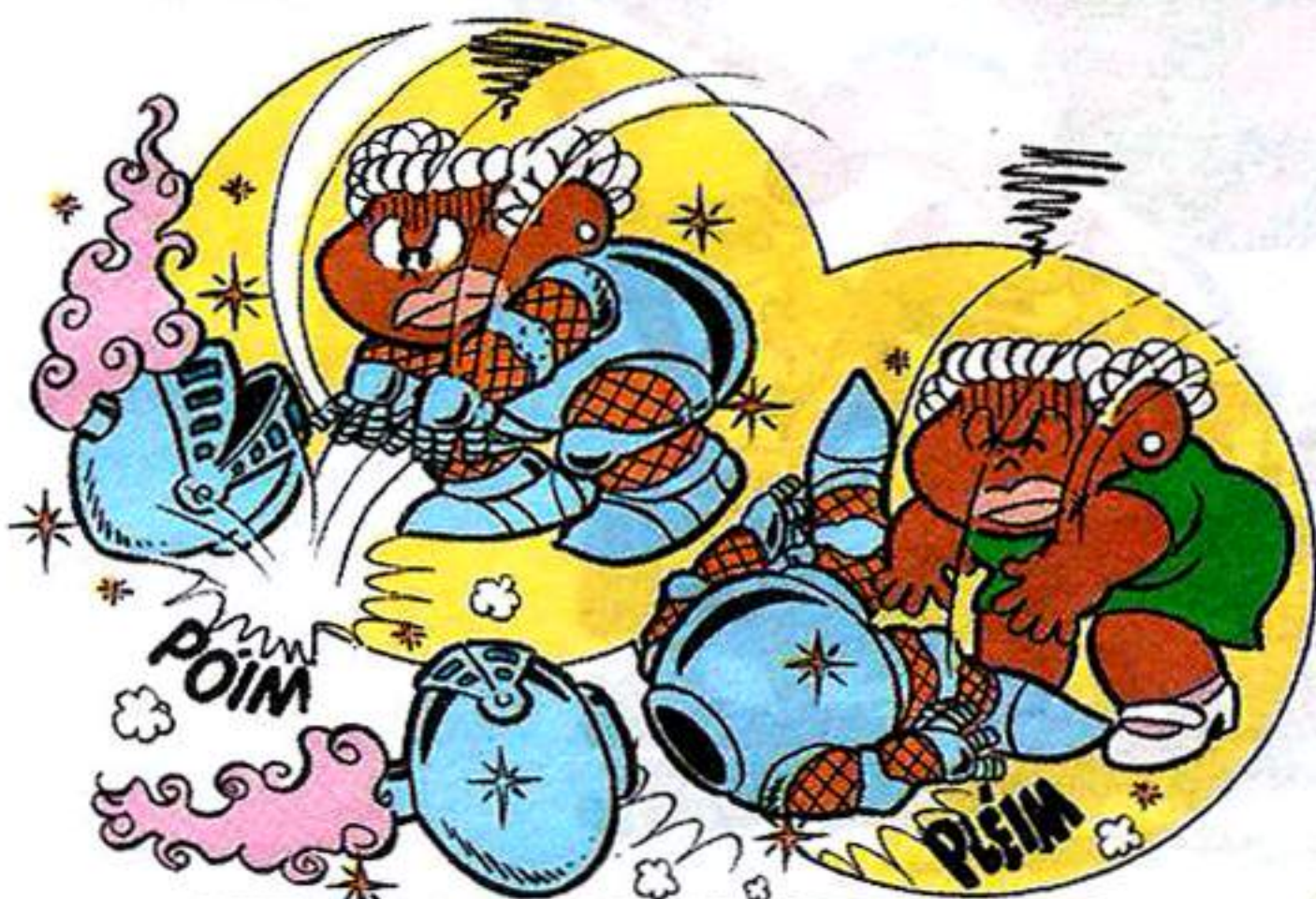
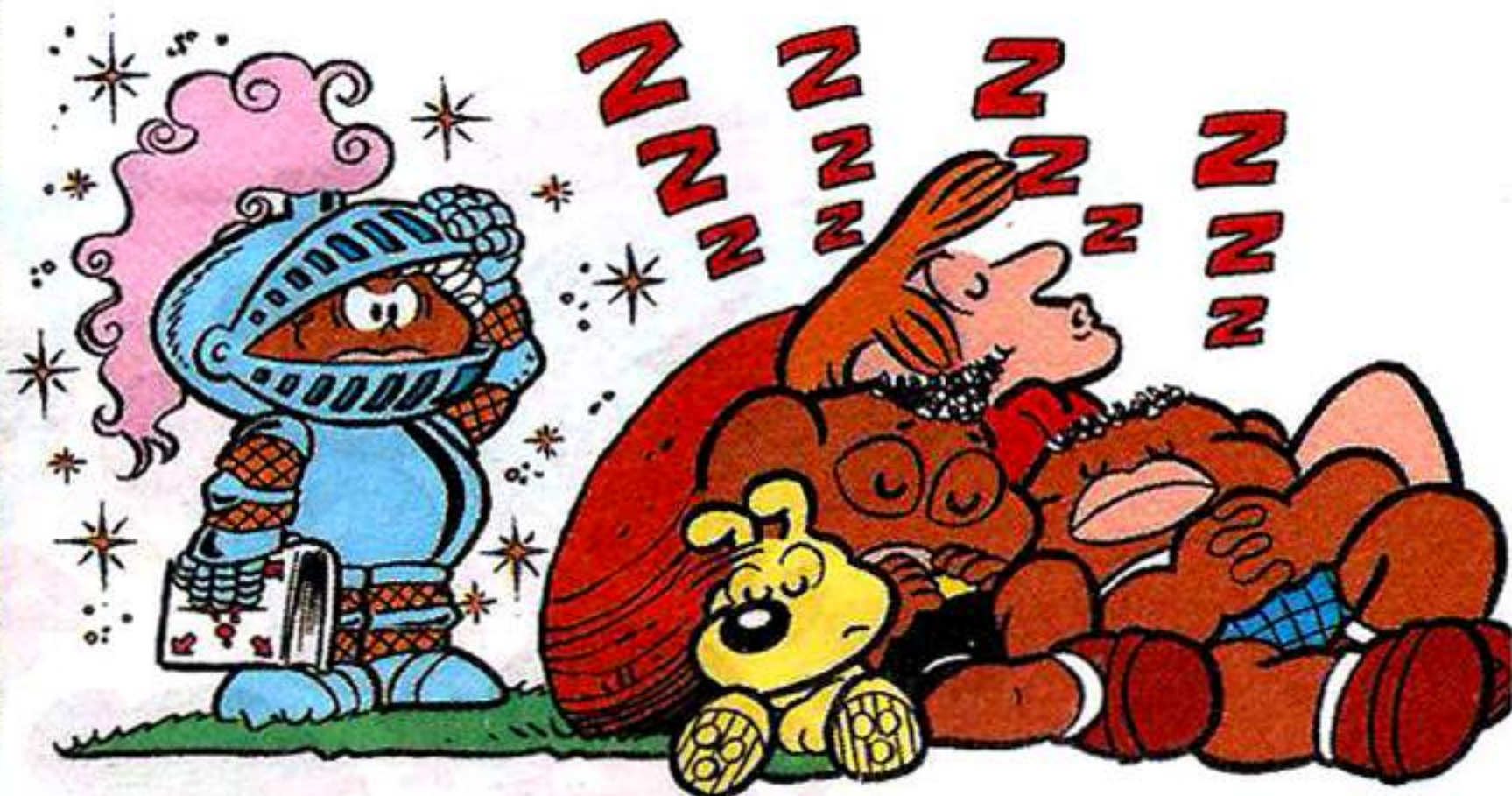
O PAI DA AVIAÇÃO
É SANTOS-DUMONT!



ENGRAÇADO!
ESSE ROBÔ
TEM A VOZ
DA BONGA!



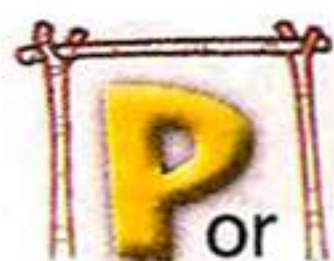




texto: Sidney Gusman



64



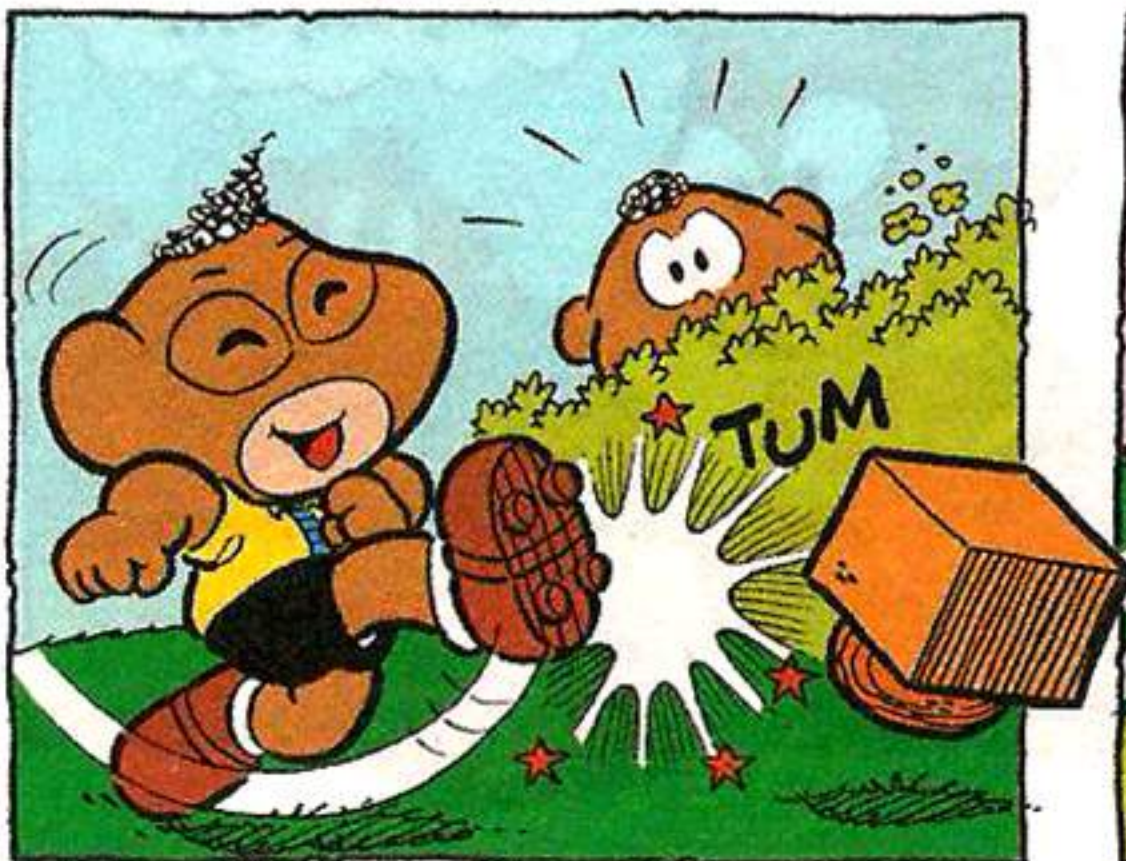
Por ter um corpo mais delineado em relação às outras meninas, a Bonga sempre misturava sensualidade e inocência. Em *Que beleza!*, ela é vítima da inveja alheia e resolve mostrar que não é só bonita, mas inteligente também. No entanto, o final usado na época, possivelmente, não teria vez nos gibis atuais.

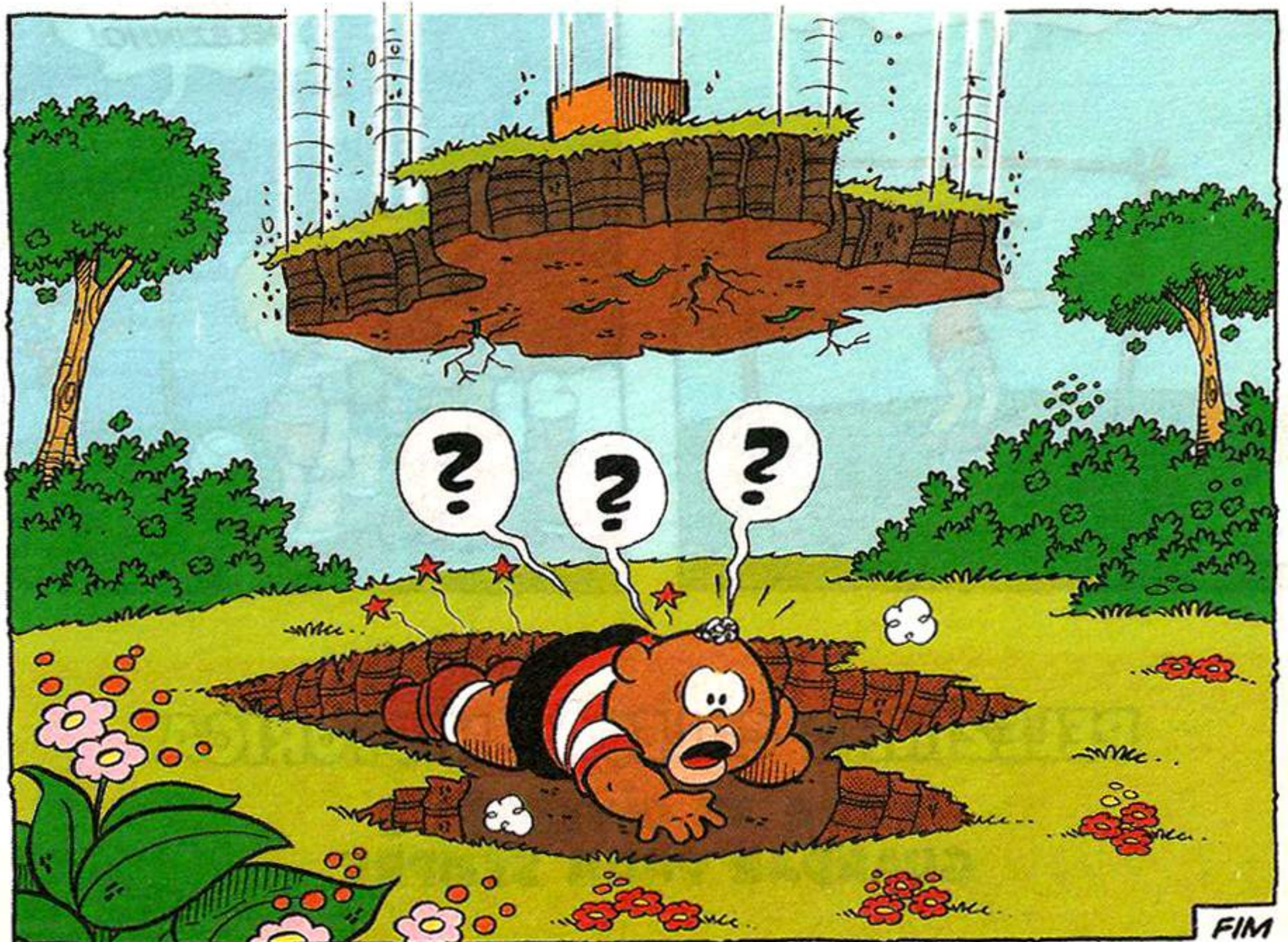


A história *O Chute* é baseada numa brincadeira antiga e maldosa, de colocar uma caixa sobre uma pedra, para alguém chutar e se machucar. Só que o engraçadinho se dá mal, já que, mais uma vez, o Pelezinho prova que a potência de seus chutes era comparável às coelhadas da Mônica.



PELEZINHO O CHUTE







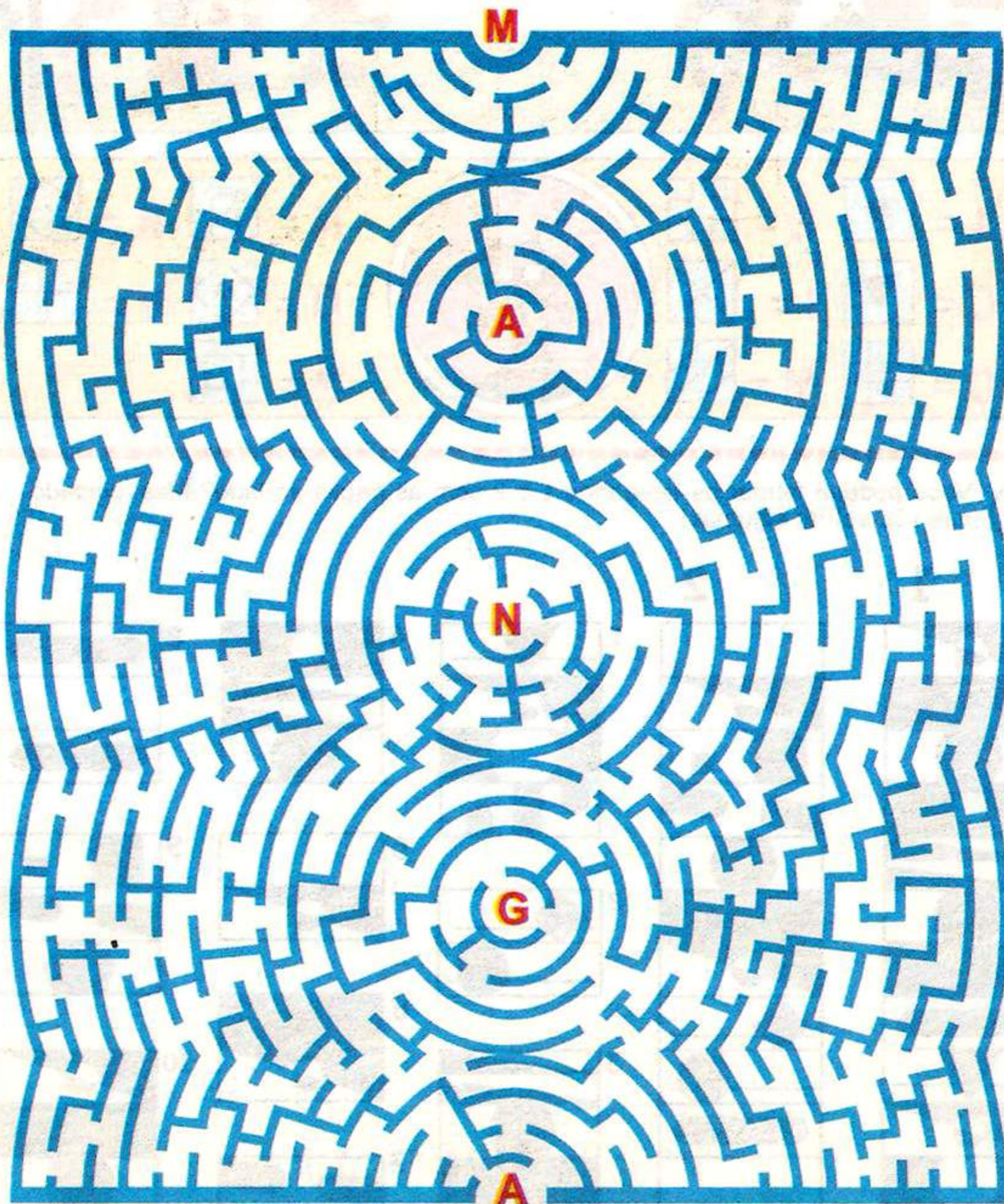
PELEZINHO COLEÇÃO HISTÓRICA

**PARA SE DIVERTIR E
GUARDAR PARA SEMPRE.**

A PARADINHA

MARCAÇÃO CERRADA

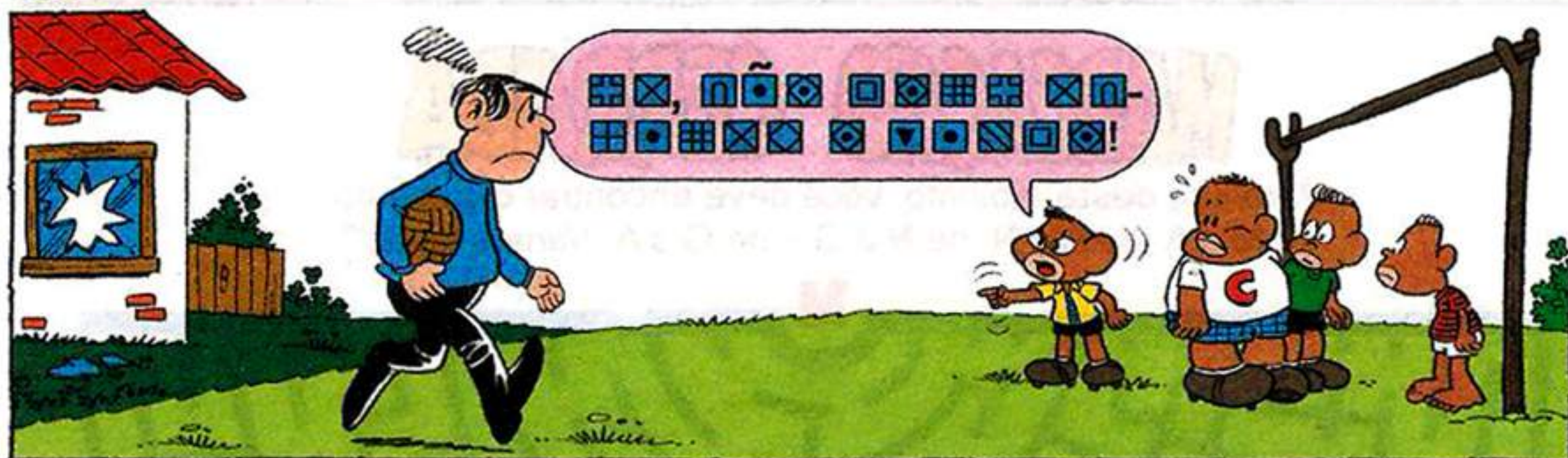
Para sair deste labirinto, você deve encontrar o caminho de M a A, de A a N, de N a G e de G a A. Vamos tentar?



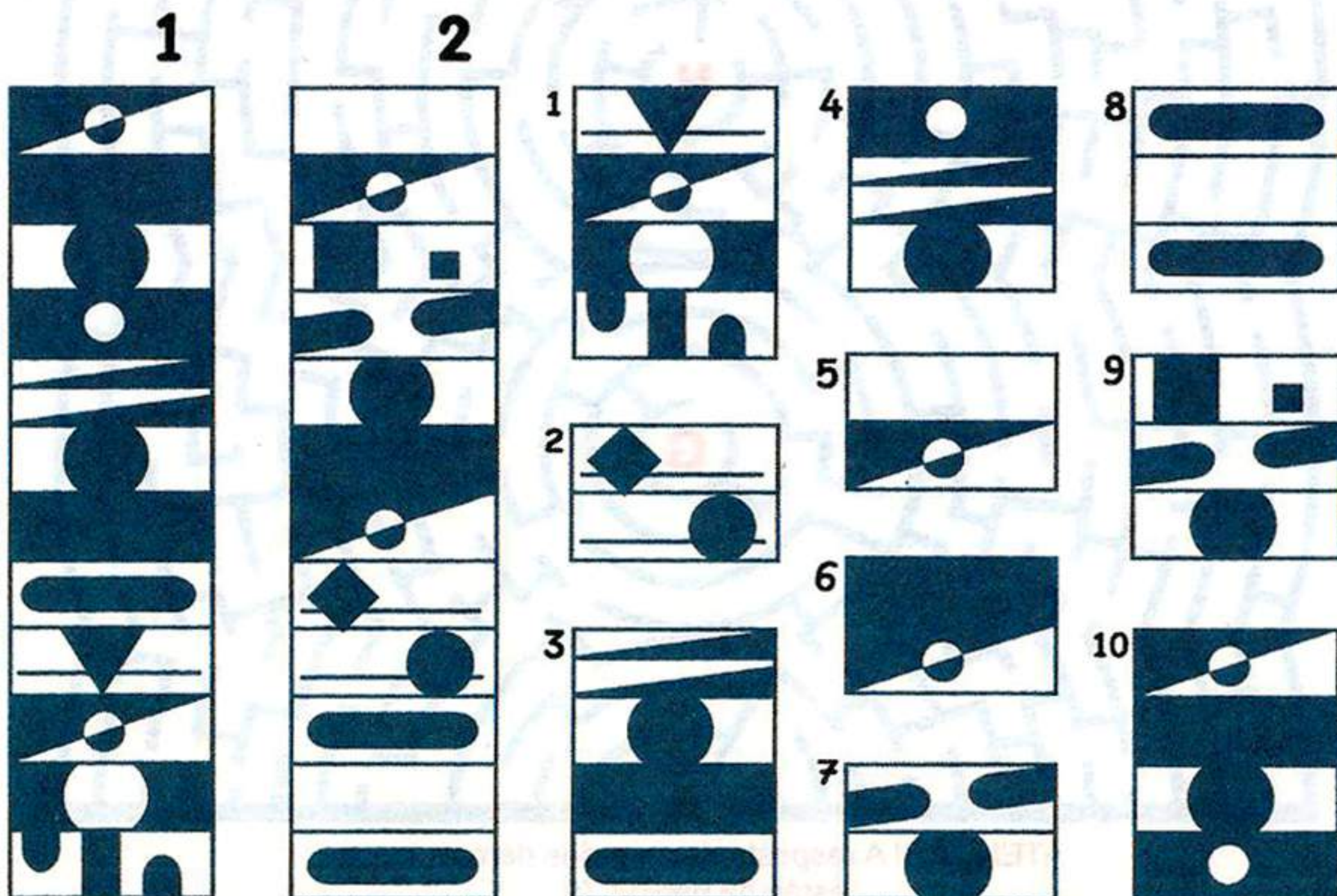
ATENÇÃO! A resposta deste e dos demais jogos estão na página 79.

TABELINHA

A Descubra o que o Pelezinho está dizendo, substituindo os códigos pelas letras correspondentes.

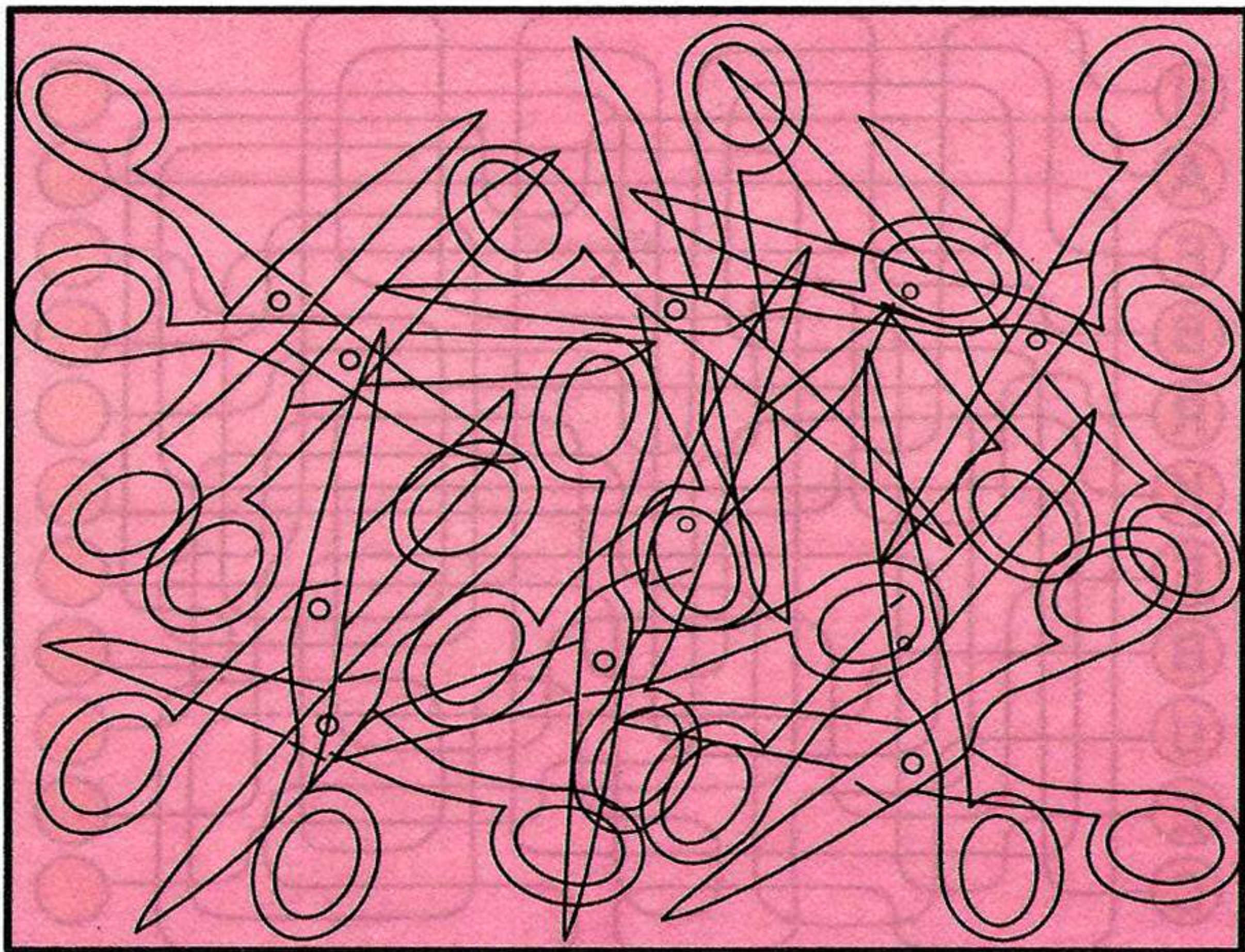


B Você poderia formar os desenhos 1 e 2 com as peças ao lado? Mas cuidado que vão sobrar algumas!

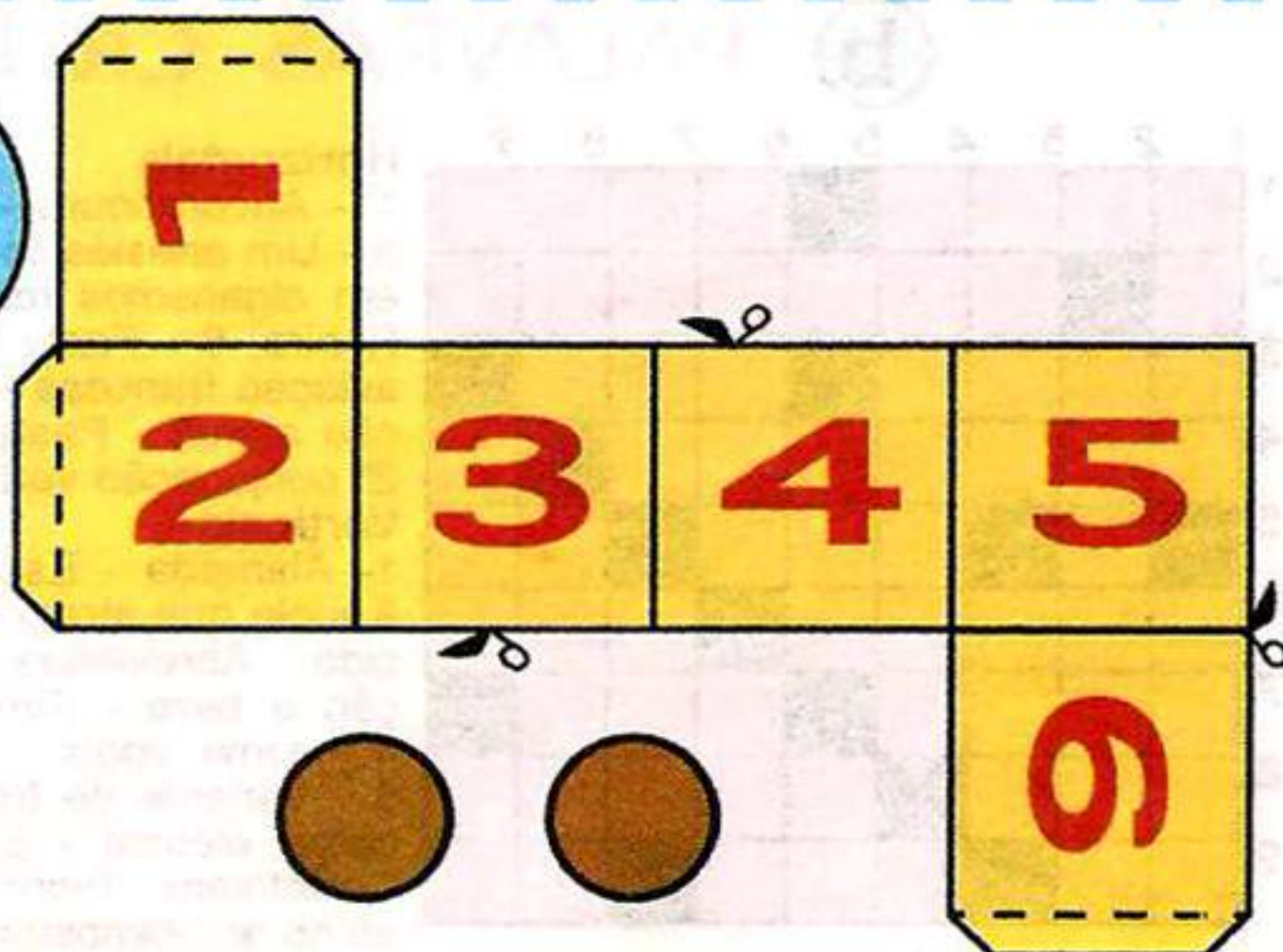


OLHO VIVO!

Você poderia dizer exatamente quantas tesouras há abaixo?

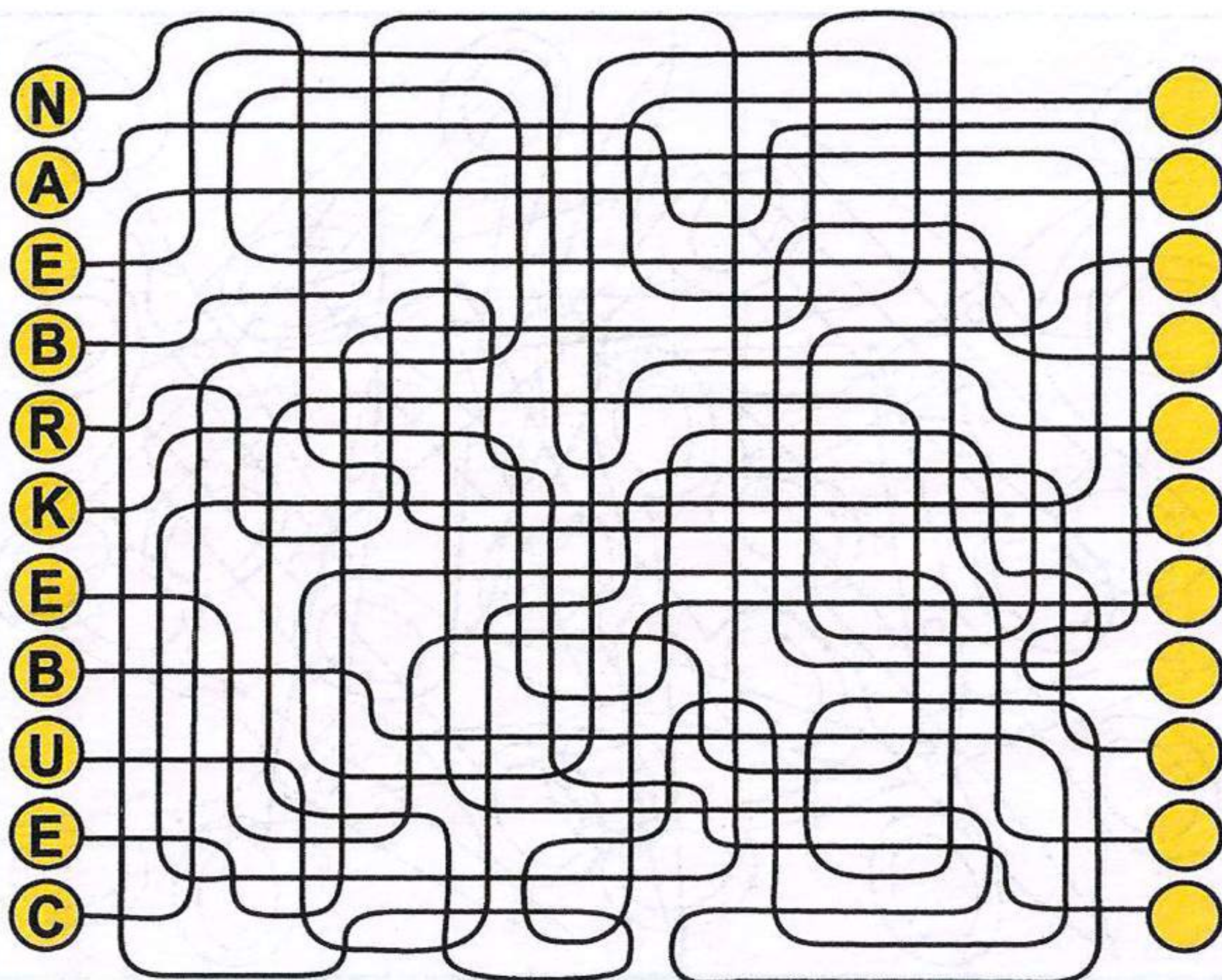


OI, PESSOAL! RECORTE
ESTE DADINHO E ESTAS
BOLINHAS PARA O JOGÃO
DAS PÁGINAS 74 E 75!
VAMOS COMEÇAR
A PARTIDA?

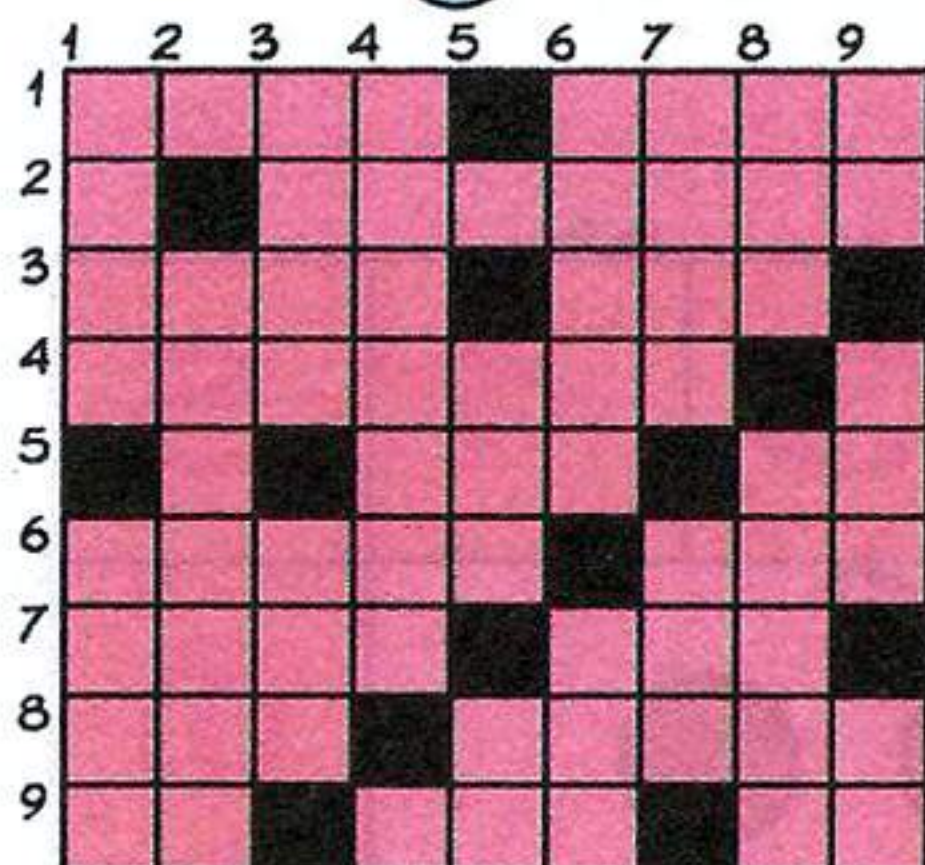


DRIBLE DE PALAVRAS

- a** Transfira as letras para os quadrinhos ao lado, seguindo as linhas, e aparecerá o nome de um jogador internacional de futebol.



b PALAVRAS CRUZADAS



Horizontais

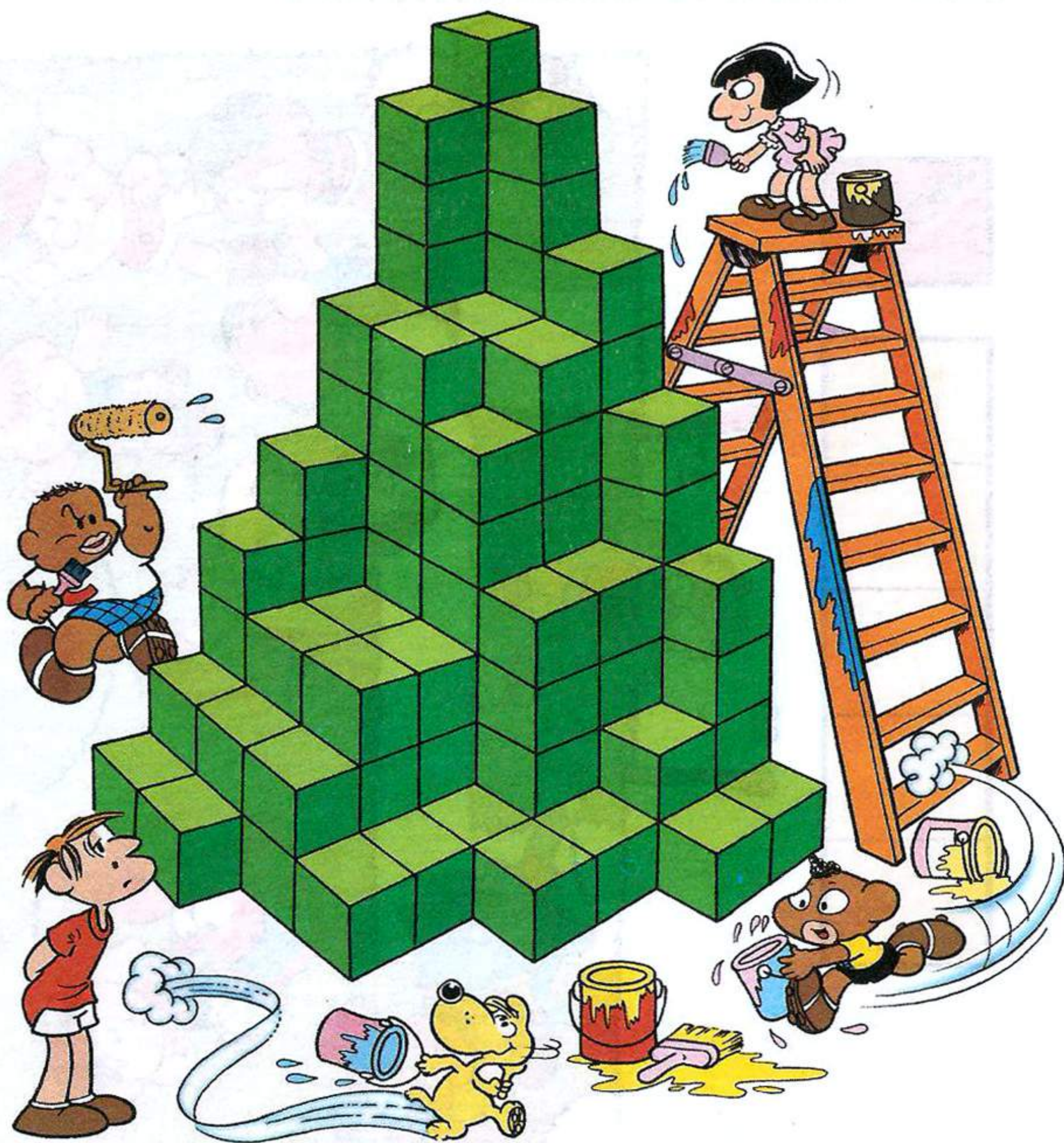
1 - Acoradouro - Atrás; 2 - Símbolo de litro. - Ousado; 3 - Um anestésico - Camareiro; 4 - Ato de arranjar - Cinco em algarismos romanos; 5 - Artigo definido - Cachorro - Poeira; 6 - Fazer referência a - Triture; 7 - O pioneiro da aviação francesa - Parte inferior à perna (pl.); 8 - Preposição alemã - Pasta de água e farinha; 9 - Designação da 2ª conjugação verbal - Cabeça de gado - sufixo; qualidade.

Verticais

1 - Alameda - Escave; 2 - A segunda letra do alfabeto - Aquele que atraiçoa; 3 - Vassourar o forno depois de aquecido - Abreviatura de tenente; 4 - Amarrar uma embarcação à terra - Símbolo de constante dos gases perfeitos; 5 - Uma vogal - Fogo, para os alquimistas - Pronome; 6 - Variante de traje - Instrumento agrícola (pl.); 7 - Descarga elétrica - Espaço de trinta dias; 8 - Ex-goleiro do Corinthians - Tenho possibilidade; 9 - Somente - Sustenta-se no ar - Atmosfera.

A turma do Pelezinho

A turma do Pelezinho quer pintar esta pilha de cubos, porém, para saber qual a quantidade de tinta que deve ser usada, é preciso saber quantos cubos estão empilhados. Vamos ajudar nossos amiguinhos?



O JOGO VAI COMEÇAR

Cada um escolhe uma equipe. A Equipe Vermelha é formada pelos jogadores de número par e a Equipe Azul, pelos de número ímpar. Para iniciar a partida, tira-se par ou ímpar. A saída é dada pelo jogador n.º 11 (Azul) ou 12 (Vermelho). O número dos pontos do dado deve ser somado ao número do jogador. Se cair o n.º 4 e a saída deve ser dada com o n.º 12, teremos $12 + 4 = 16$. A bola passará então para o jogador n.º 16. Se a soma for um número ímpar, a bola passará para a Equipe Azul.

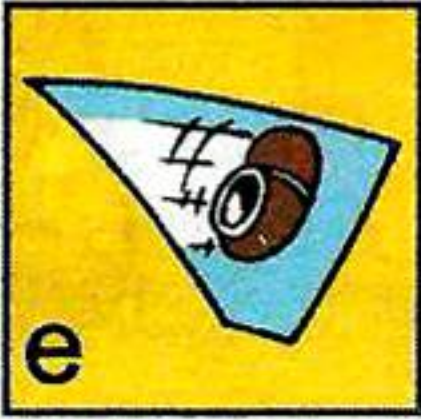
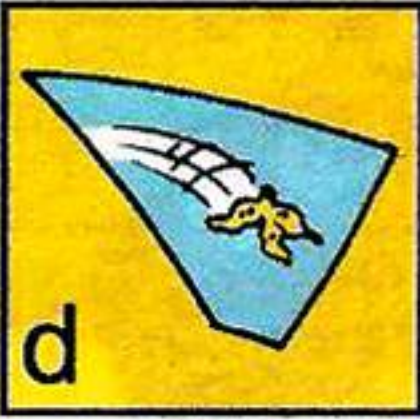
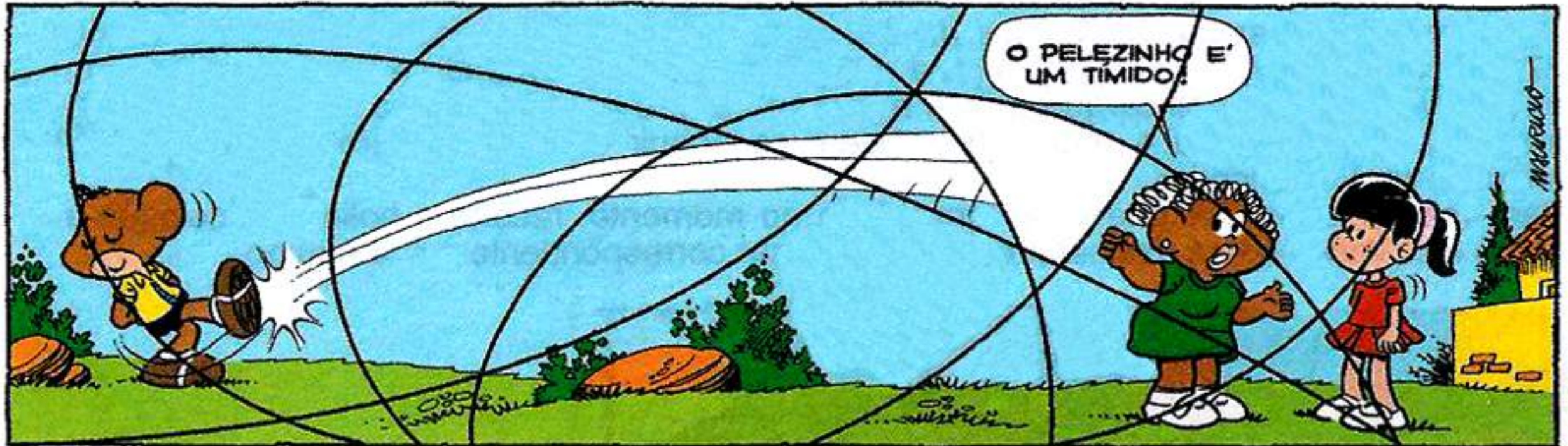
Para marcar o jogador que está com a bola no momento, recorte a bolinha e coloque-a sobre ele. Você poderá assinalar os gols no placar correspondente a sua equipe.



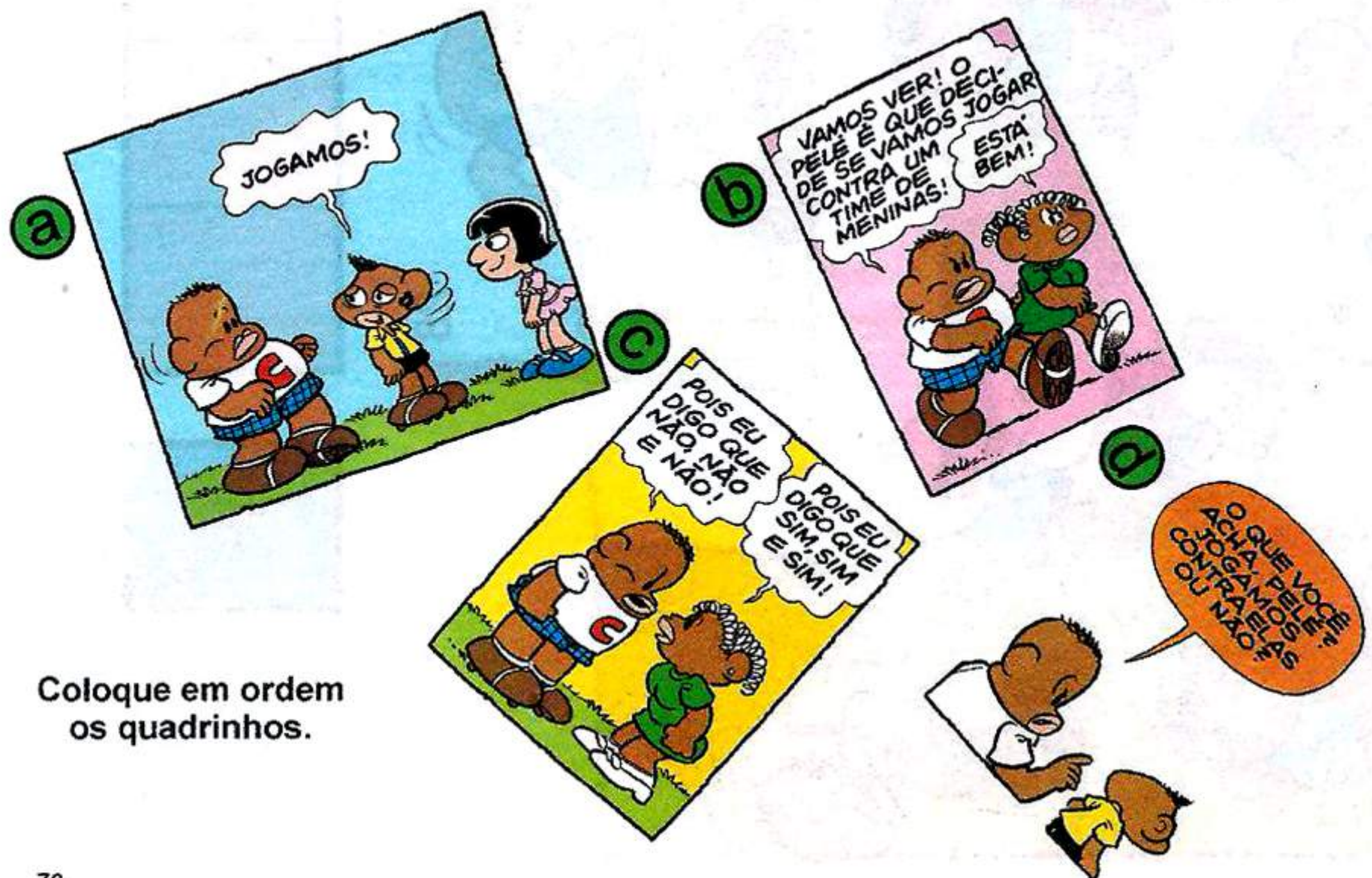
PLACAR

Cartão amarelo

A Você é capaz de dizer qual é a peça que está faltando?



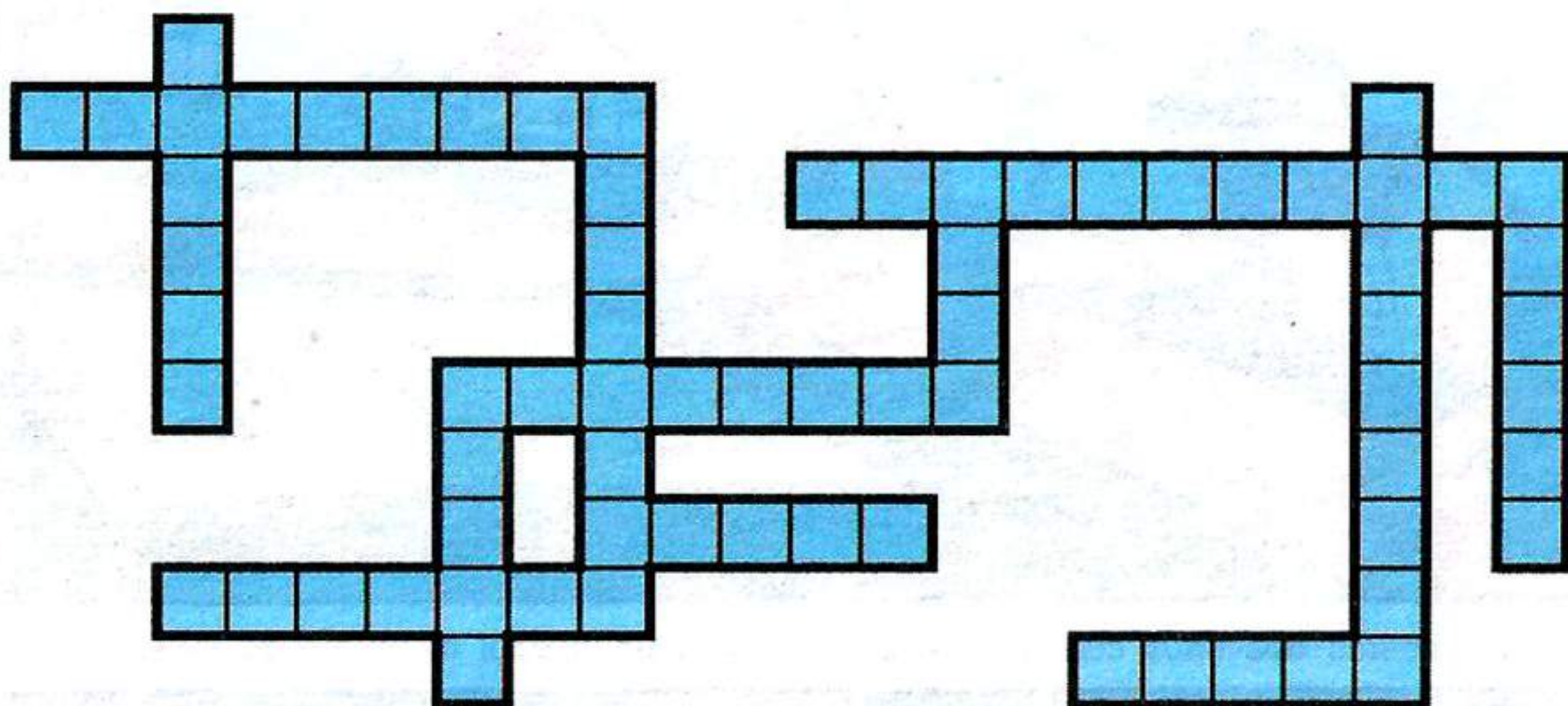
B ESCALADA



Coloque em ordem os quadrinhos.

JOGO de PALAVRAS

A Você seria capaz de completar corretamente o diagrama com os nomes dos doze times abaixo?



CORINTHIANS

PALMEIRAS

FORTALEZA

BOTAFOGO

ATLÉTICO

REMO

CEARÁ

NÁUTICO

SANTOS

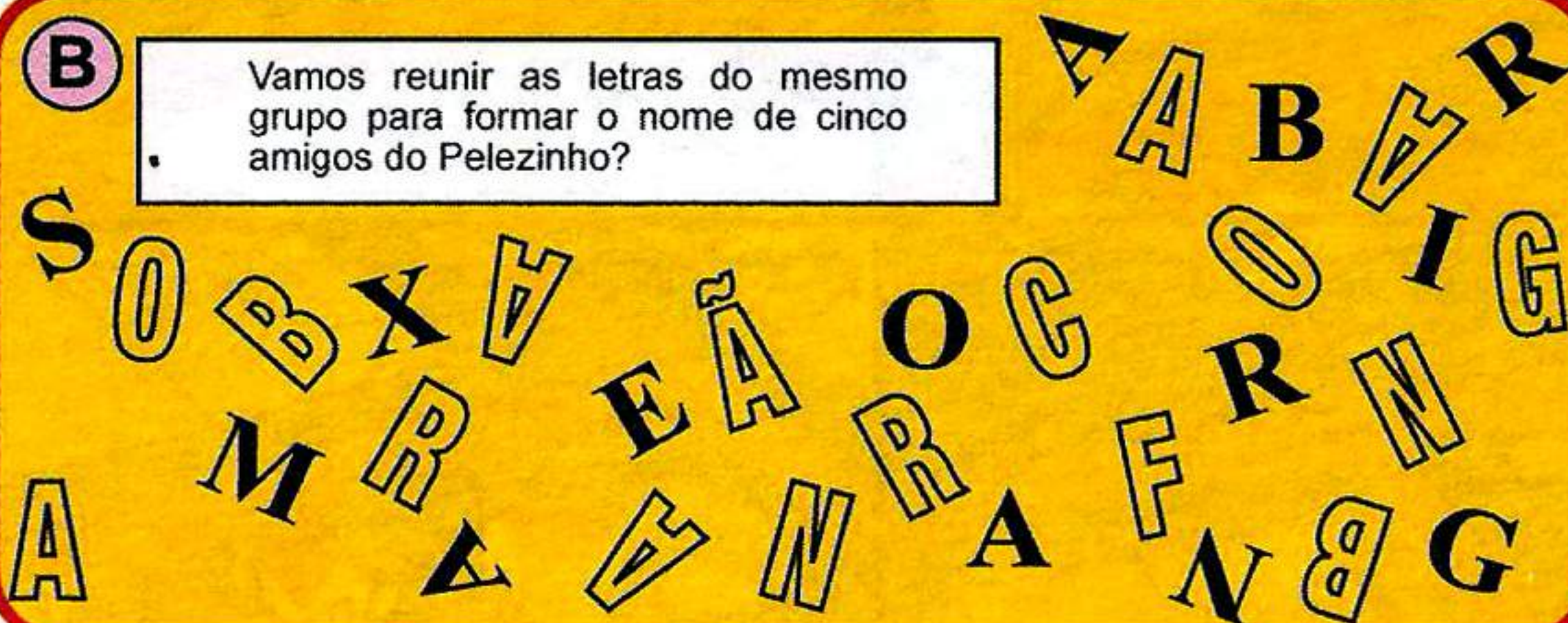
GRÊMIO

GOIÁS

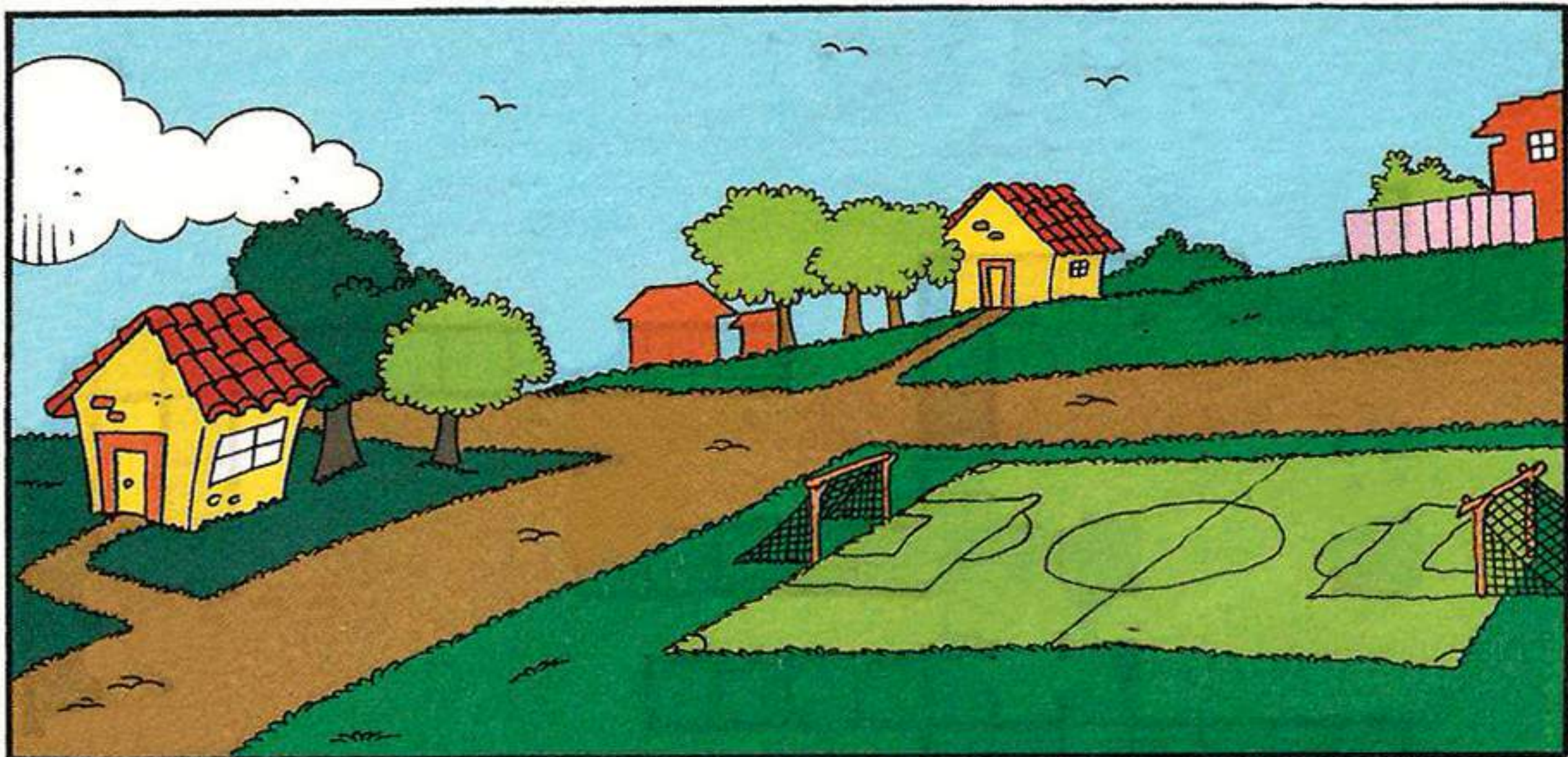
BAHIA

B

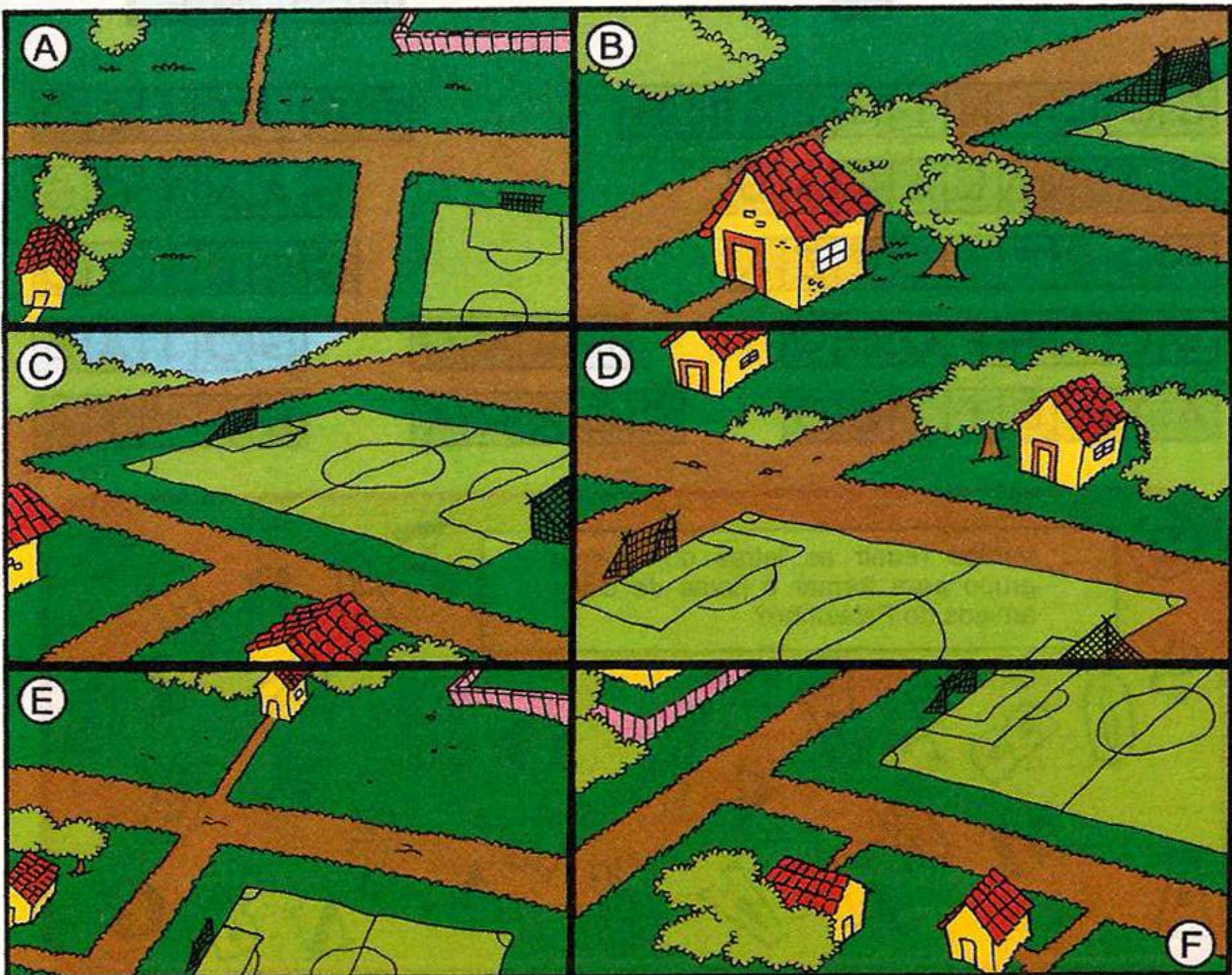
Vamos reunir as letras do mesmo grupo para formar o nome de cinco amigos do Pelezinho?



OLHA O ÂNGULO



Qual destes desenhos corresponde ao campinho de futebol da turma do Pelezinho?

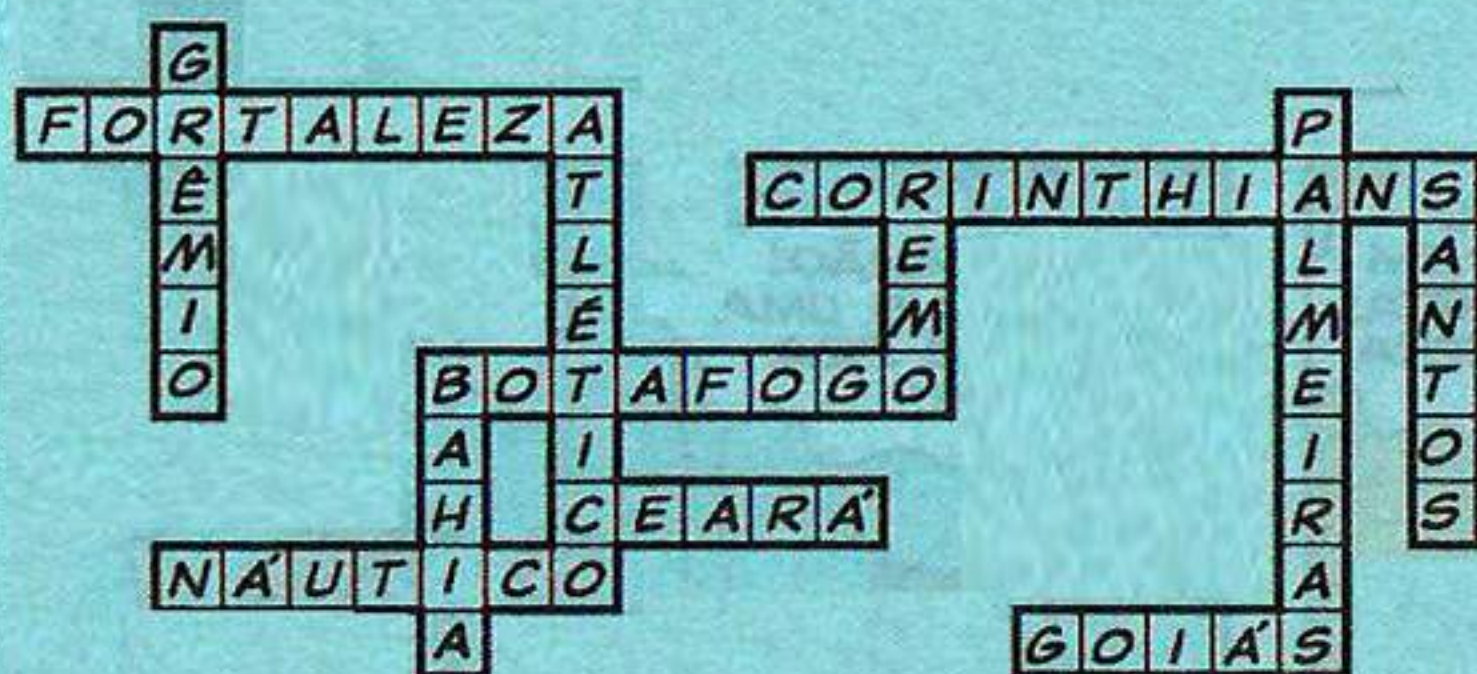


RETRANCA

O Pelezinho ganhou vários brinquedos derrubando latas. Para ganhar a boneca, ele acertou 6 latas, para o cachorrinho 8 e para o ursinho 7. Para ganhar o foguetinho, o carrinho, o aviãozinho e a bola, ele acertou 6 latas para cada brinquedo. Quantas latas ele derrubou?



RESPOSTAS - Pág. 69 - Marcação Cerrada: Veja a solução ilustrada abaixo./ Pág. 70 - Tabela: A) Ei, não pode invadir o campo! B) Desenho 1: 10, 3 e 1; Desenho 2: 5, 7, 6, 2 e 8./ Pág. 71 - Olho Vivo! 12 tesouras./ Pág. 72 - Drible de Palavras: A) Beckenbauer; B) Palavras Cruzadas - Horizontais: 1 - Abra, Trás; 2 - L, Atirado; 3 - Éter, Aio; 4 - Arranjo, V; 5 - A, Cão, Pó; 6 - Citar, Moa; 7 - Ader, Pés; 8 - Von, Massa; 9 - Er, Res, Or. Verticais: 1 - Álea, Cave; 2 - B, Traidor; 3 - Raer, Ten; 4 - Atracar, R; 5 - I, Nar, Me; 6 - Trajo, Pás; 7 - Raio, Mês; 8 - Ado, Posso; 9 - Só, Voa, Ar./ Pág. 73 - A Turma do Pelezinho: 129 cubos./Pág. 76 - Cartão Amarelo: A peça "B"; Escalação: C, B, D e A./ Pág. 77 - Jogo de Palavras: a) Veja a solução ilustrada abaixo; B) Samira, Bonga e Rez - Cana Braba e Frangão./ Pág. 78 - Olha o Ângulo; Desenho E./ Pág. 79 - Retranca: 59 latas.



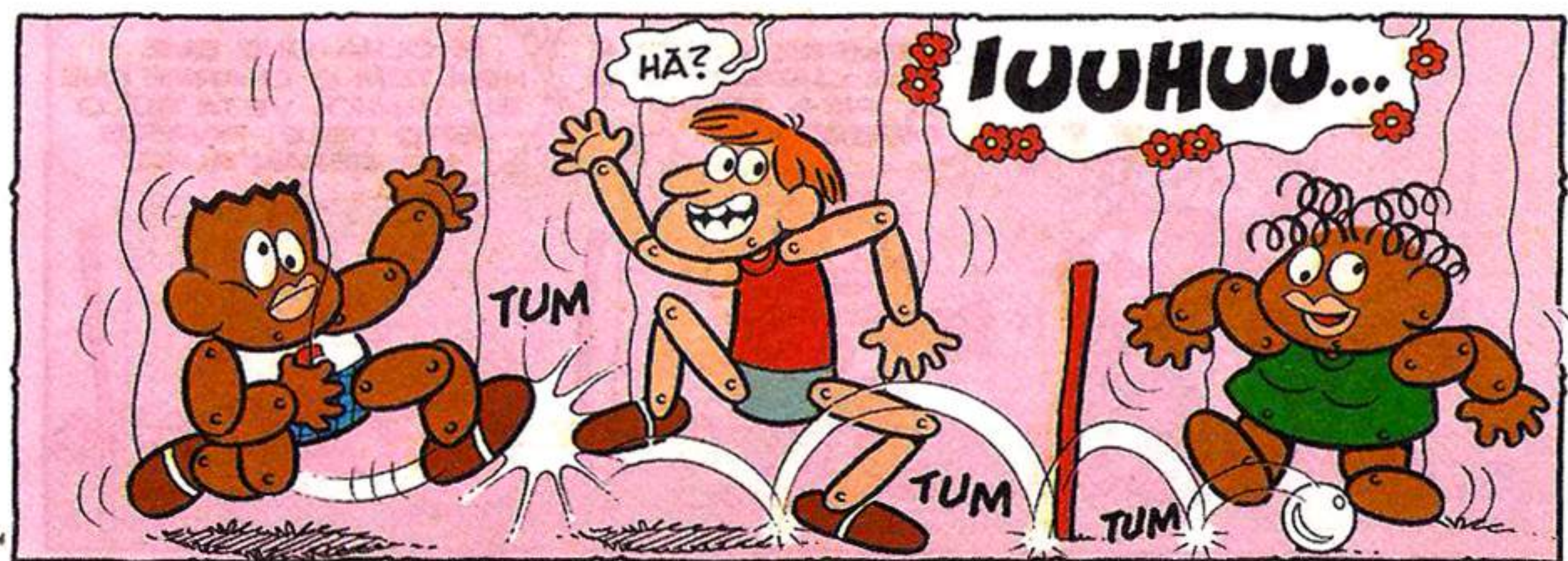
Pág. 77 - Jogo de Palavras



Pág. 69 - Marcação Cerrada

Pelezinho em BONECOS MUITO ANIMADOS









DEPOIS...



Arquivos *do* **Maurício**

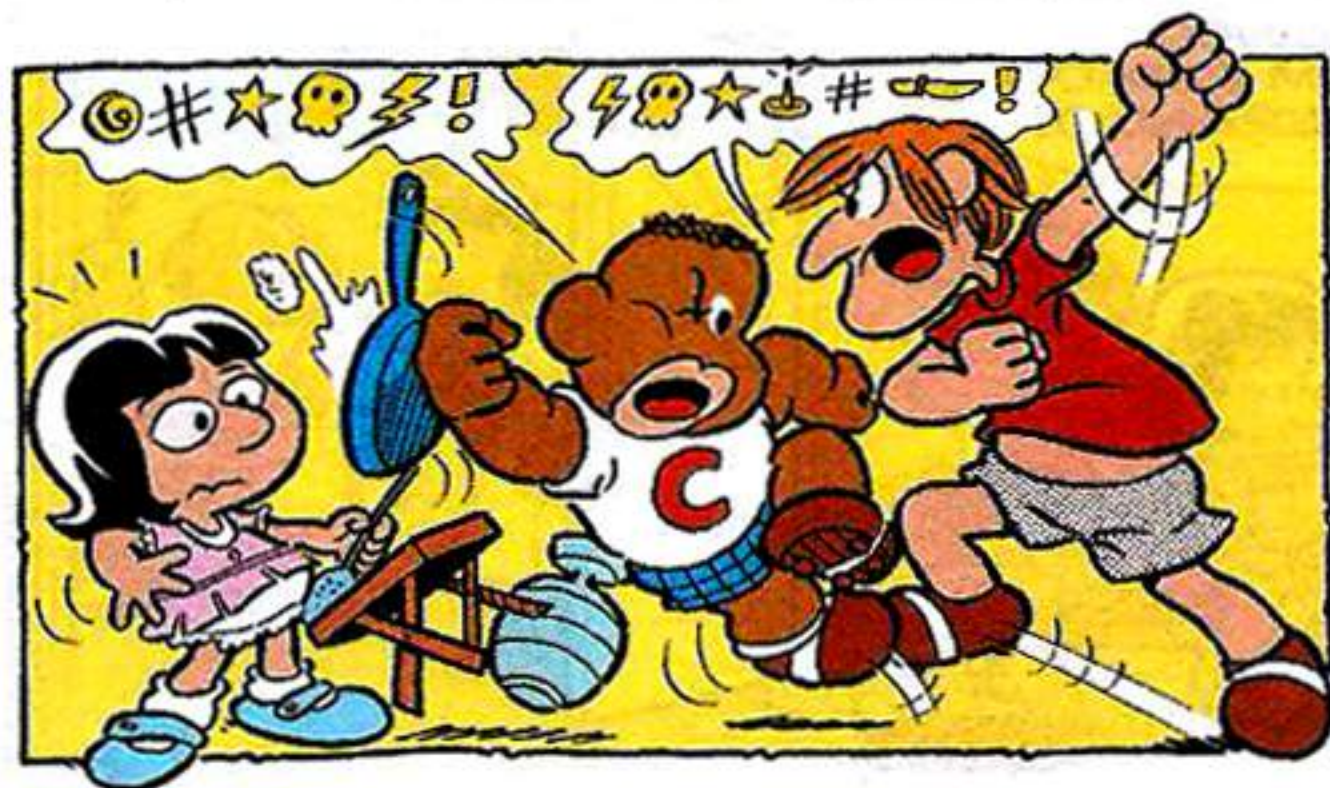
texto: Sidney Gusman

Bonecos Muito Animados é mais uma história clássica do Pelezinho. Atualmente, é raro ver crianças brincando de marionete, mas, naquela época, ainda



era bastante comum. O mais legal é que os bonecos reproduzem fielmente o temperamento de seus donos – note que a Samira tem até quibes! Os desenhos das marionetes, com os olhos tortos e visuais estranhos, deixam tudo ainda mais divertido. No fim, a brincadeira acaba em confusão e no hospital... mas de bonecos.

Em, *Vai Fritar Quibinho*, Samira parece estar num daqueles dias em que nada dá certo! Cada vez que ela arma seu fogãozinho para fritar quibes, acontece um acidente. Coitadinha, mal sabia ela que era tudo “sem querer, querendo”... Nesta história, assim



como acontecia em muitas outras, os meninos (especialmente o Cana Braba) falam vários palavrões, que são representados por desenhos. Hoje, os gibis do Mauricio não têm mais espaço para xingamentos!

Quem jogou futebol com os amigos na infância sabe a alegria que era conseguir um uniforme novo para o time. Em *Que lavada!*, Pelezinho e seus amigos fazem várias ações para arrecadar fundos e comprar um novo “fardamento”. E conseguem... até que João Balão e Zé estragam tudo. Mas, no final, os dois se dão mal e acabam tendo que virar protótipos das hoje chamadas marias-chuteiras.



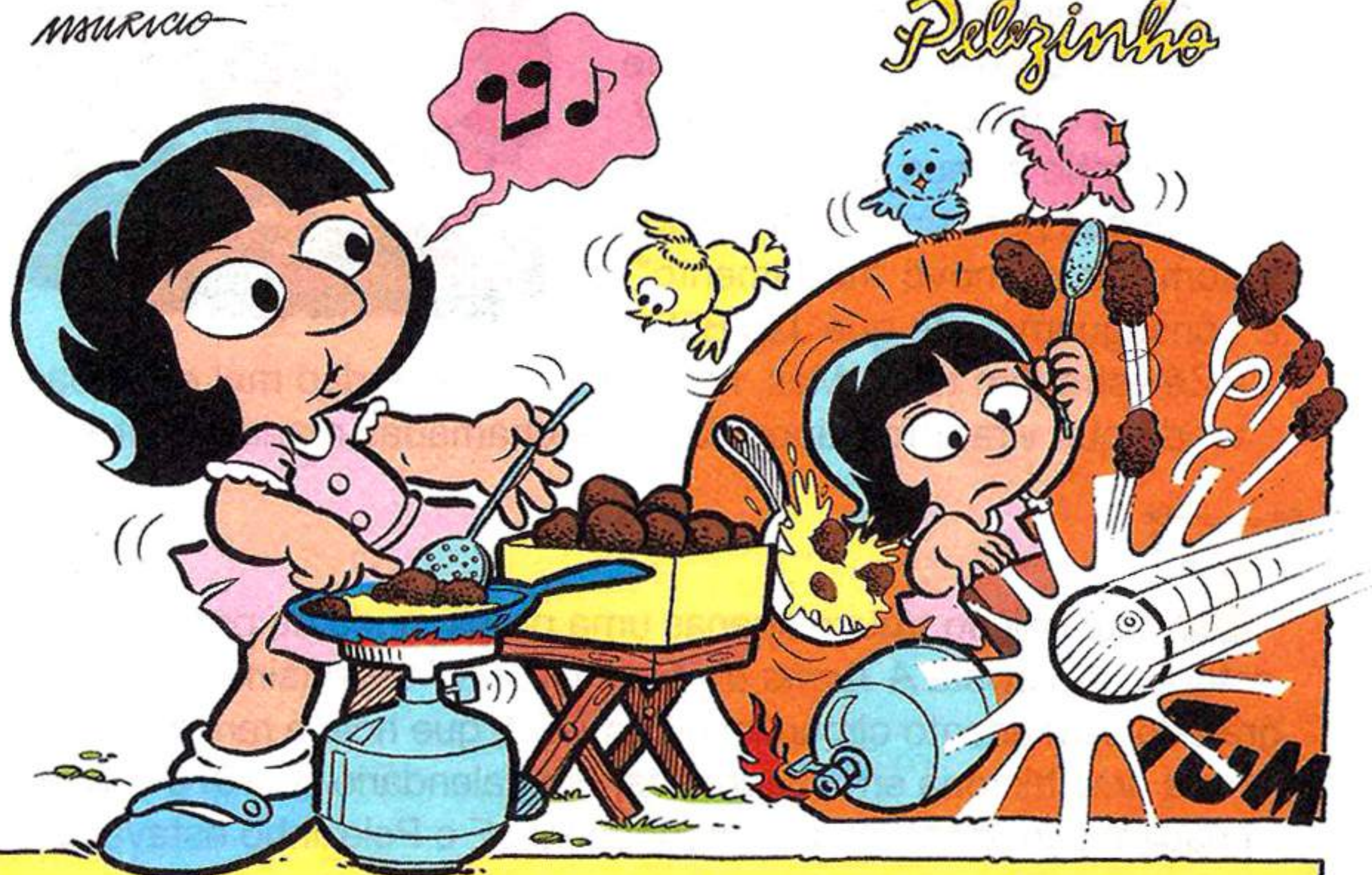
Esta edição trouxe apenas uma propaganda de produtos do estúdio: da revista *A Turma do Mauricio em Poster* (sim, pôster foi grafado sem acento circunflexo), da Abril, que hoje é raríssima. Ela trazia uma história em quadrinhos, um calendário de 1978 e uma imagem com dezenas de personagens. E o Pelezinho estava lá!

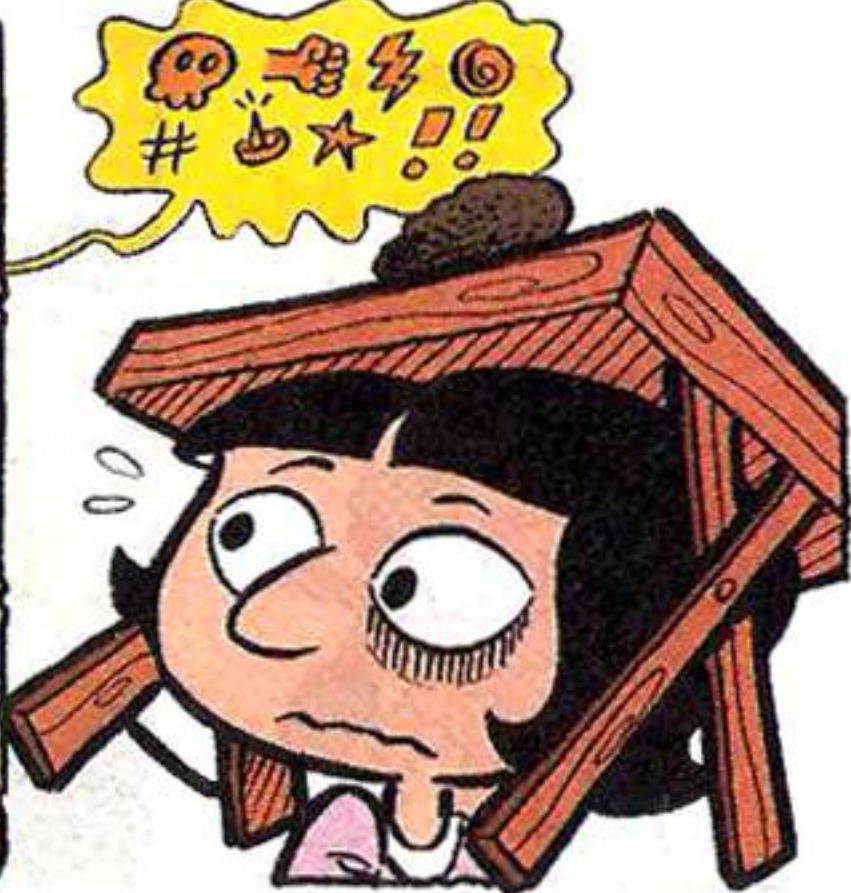
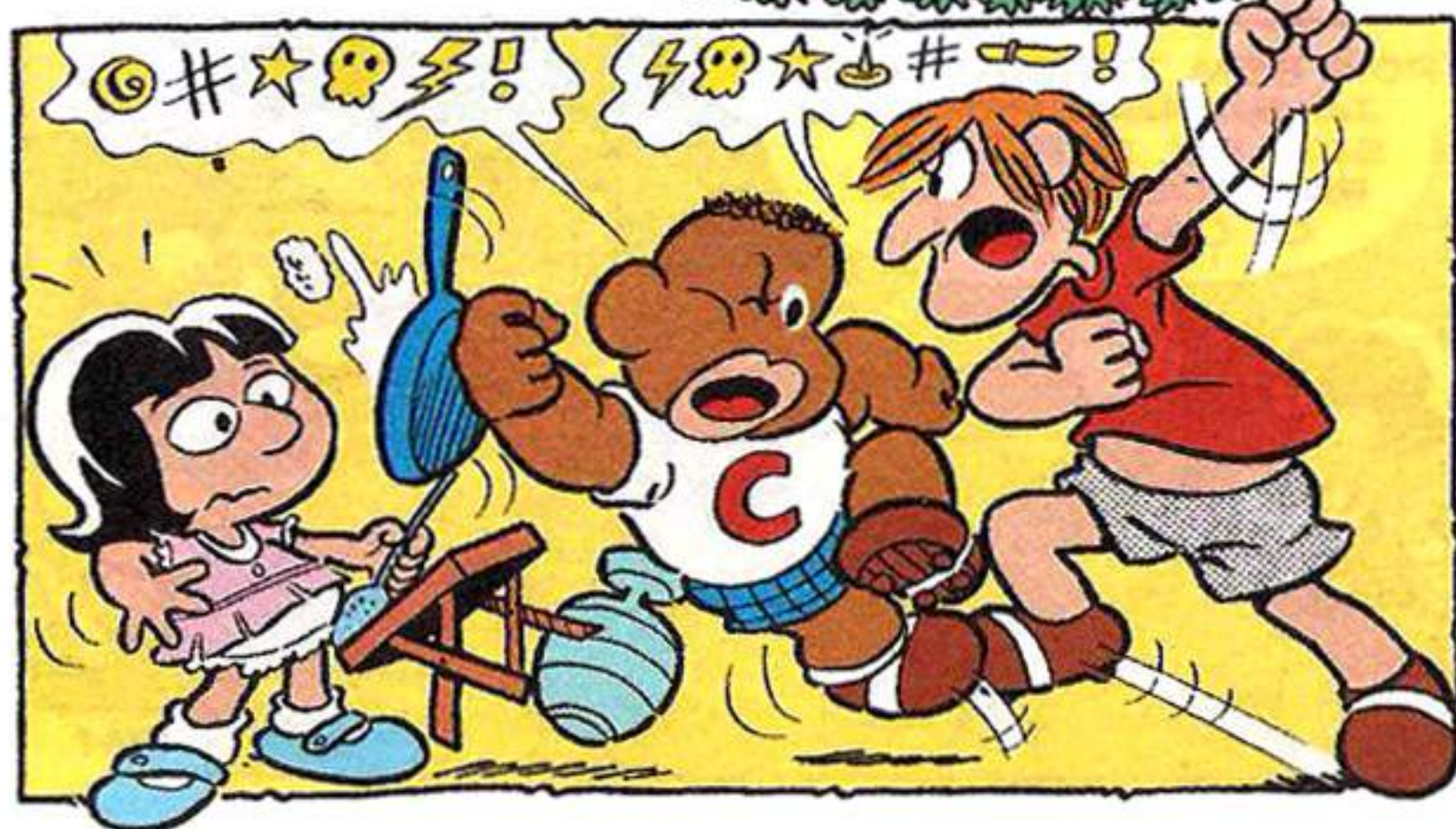
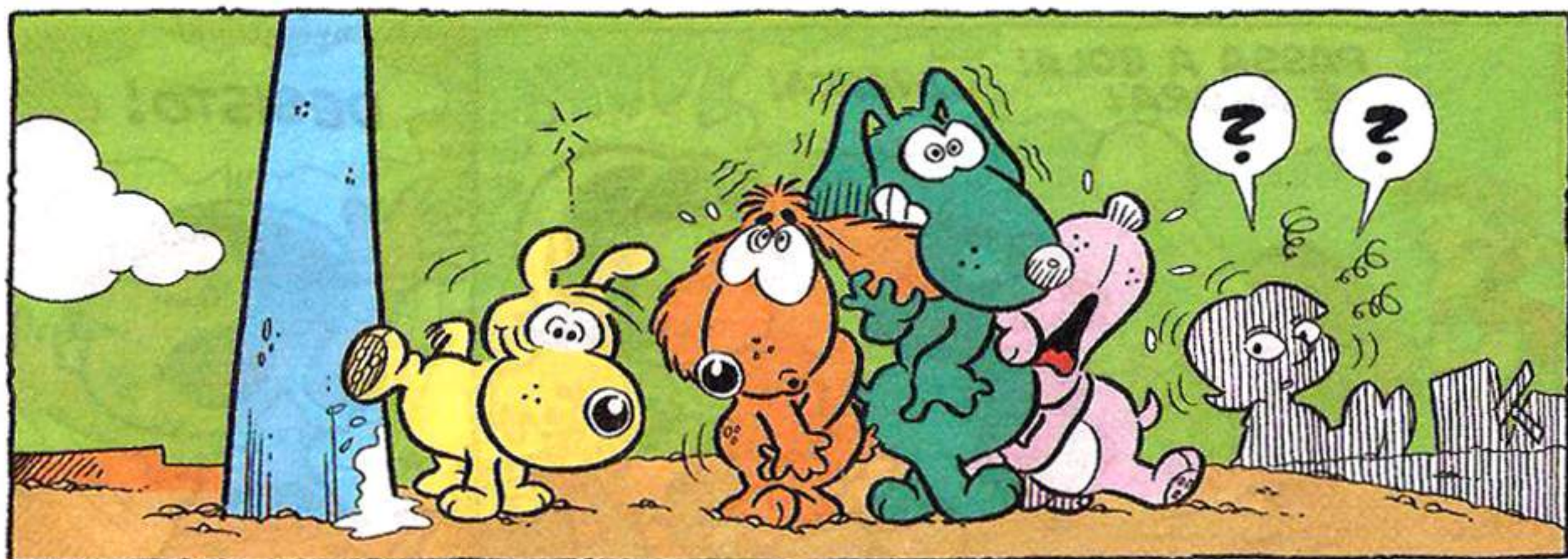
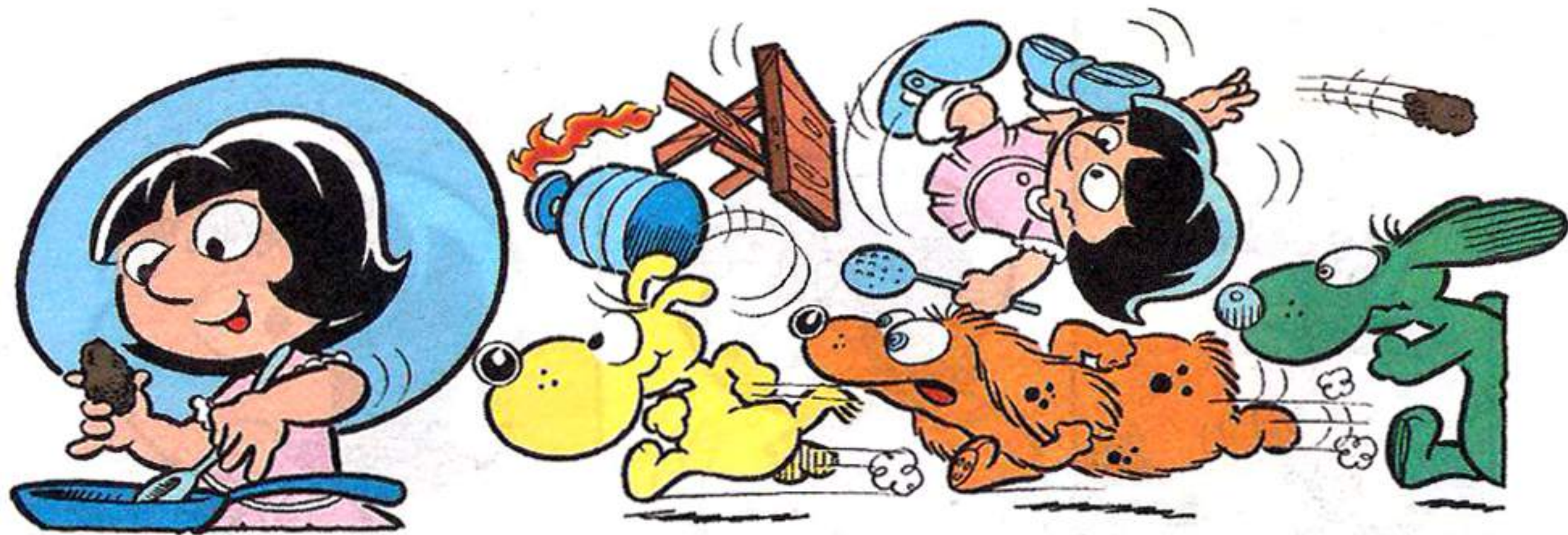


VAI FRITAR QUIBINHO

MURICIO

Pelzinho





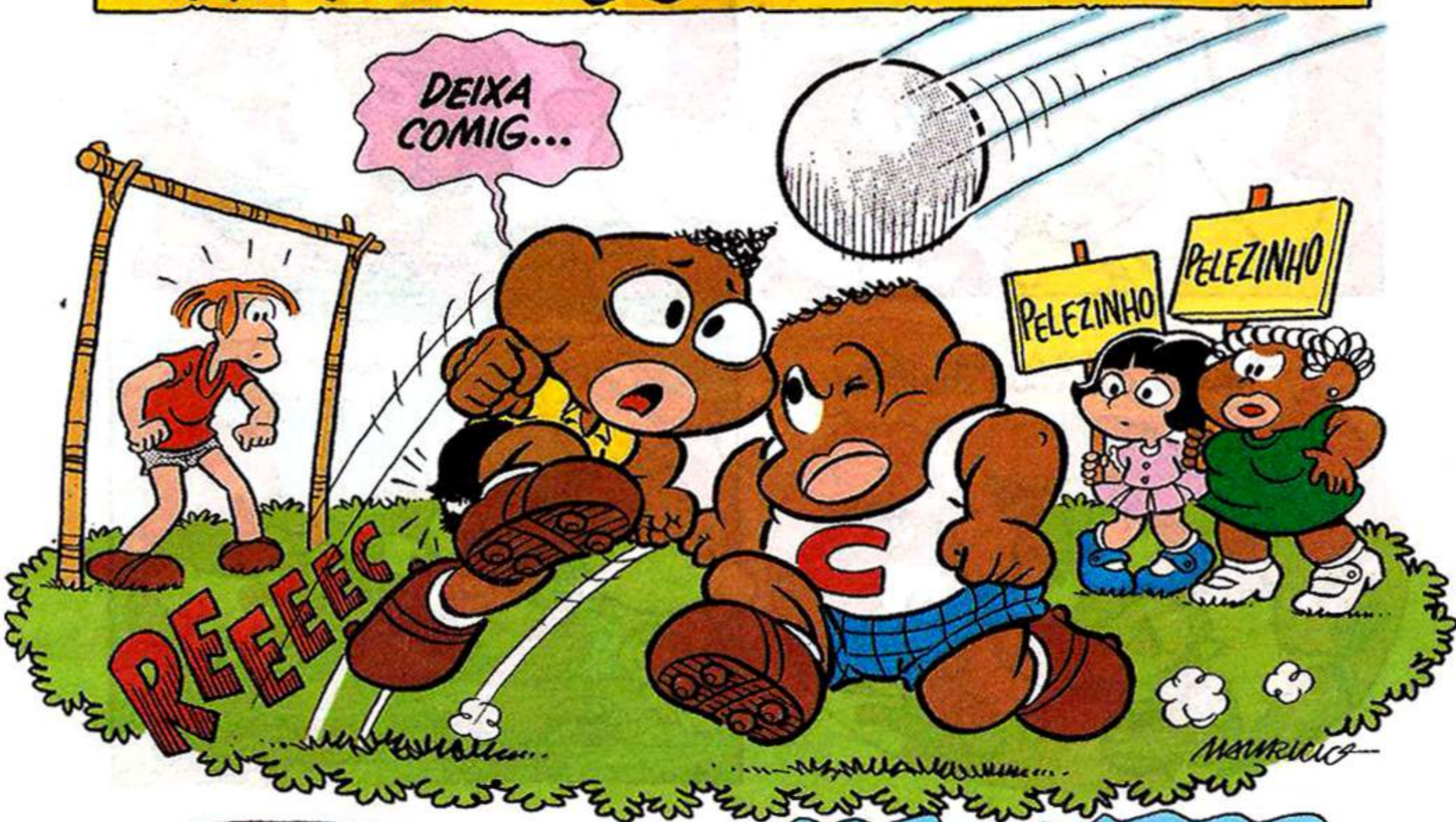


NO OUTRO DIA...



FIM

Pelezinho QUE LAVADA!









DEPOIS...

MAS, JÃO, O
QUE EU VOU FAZER
VESTIDO ASSIM?

AI, SE
MINHA MÃE
ME VISSE
AGORA!

**CALMA, ZÉ!
É PARA O
MEU BEM!**

**O MEU
PLANO É
MUITO
SIMPLES!**

**SABE
DO QUE
VOCÊ ESTÁ
VESTIDO?**

DE LAVADEIRA!
E O QUE UMA
LAVADEIRA FAZ?

LAVA!

ENTÃO, O QUE
VOCÊ VAI TER
QUE FAZER?
SIMPLES!

VOCE CHEGA LA, PEGA OS UNIFORMES NOVOS, DIZENDO QUE VAI LAVAR, E TRAZ PRA MIM!

AI EU ESPIRO ESTE PREPARADO ESPECIAL, QUE ESTRAGA QUALQUER ROUPA, NOS UNIFORMES!

AI ELES NÃO VÃO PODER
ENTRAR NO CAMPEONATO COM
A ROUPA TODA ESTRAGADA!

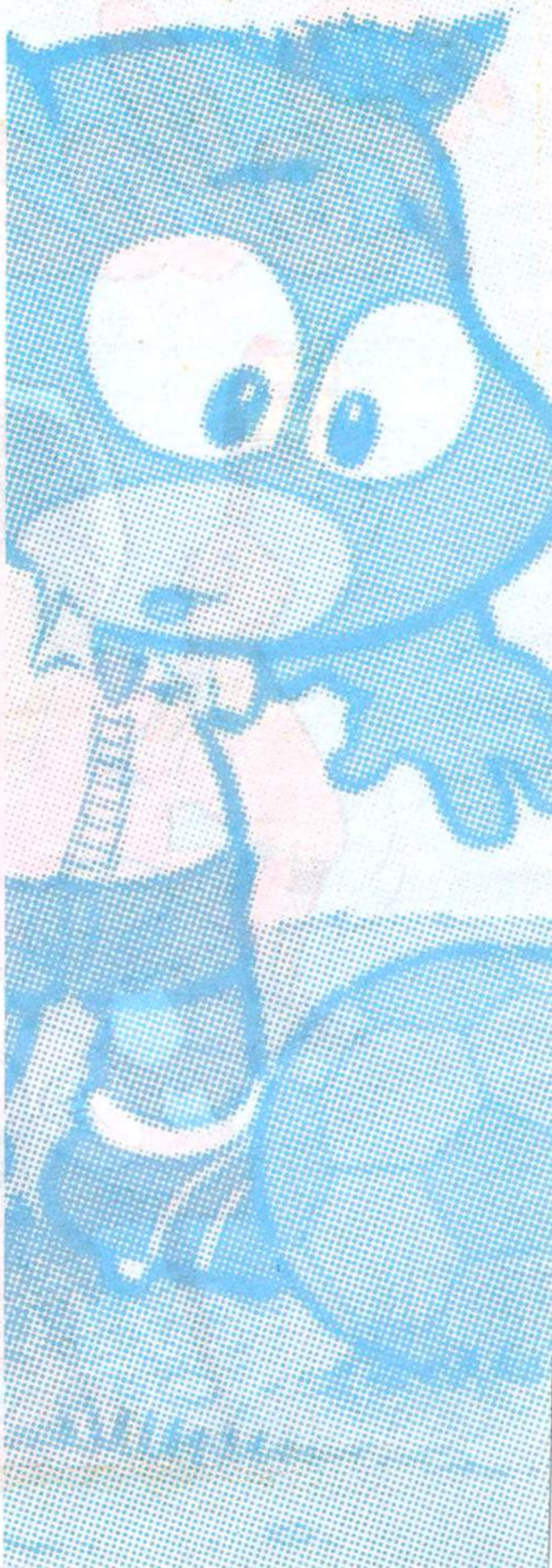
AH! AH! AH! AH!
 AH! AH! AH! AH...

**E O QUE VOCÊ ESTÁ FAZENDO
AÍ? VÁ LOGO
REALIZAR O
MEU
PLANO!**



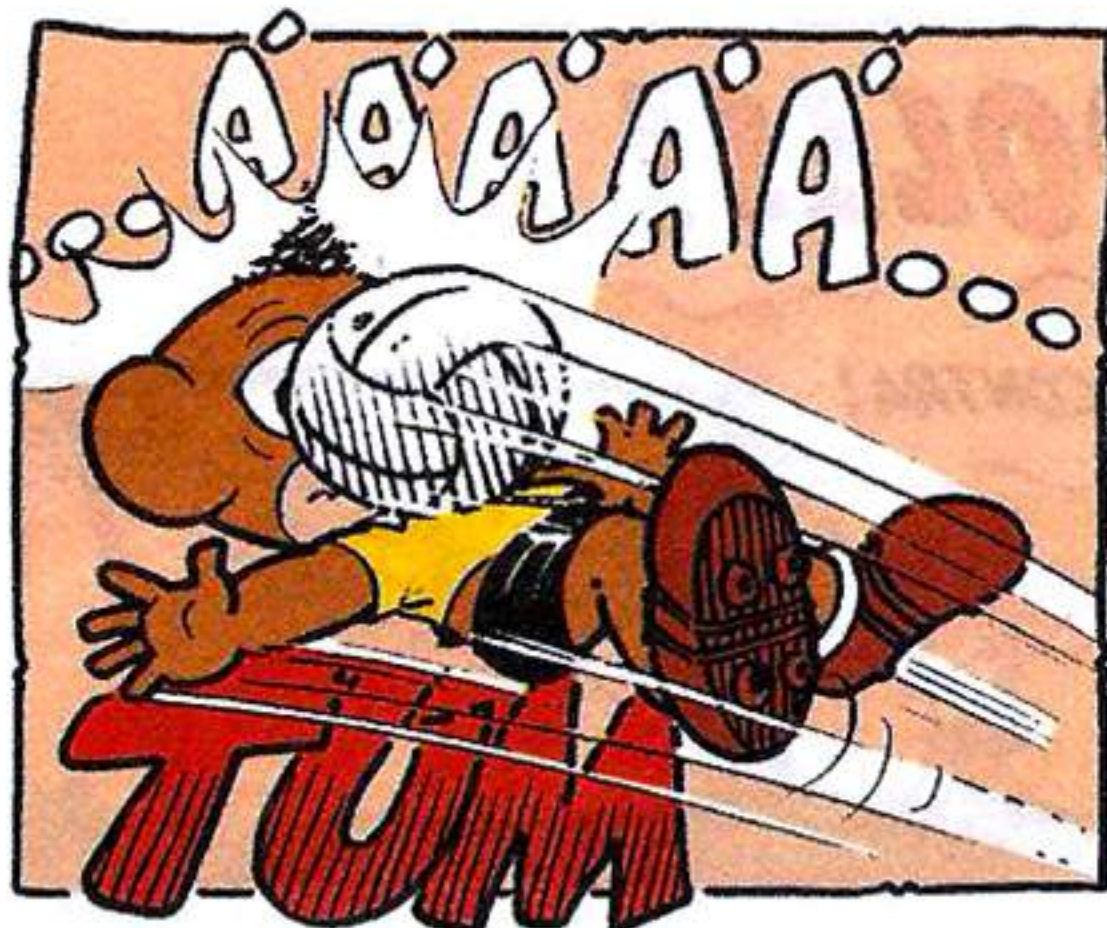
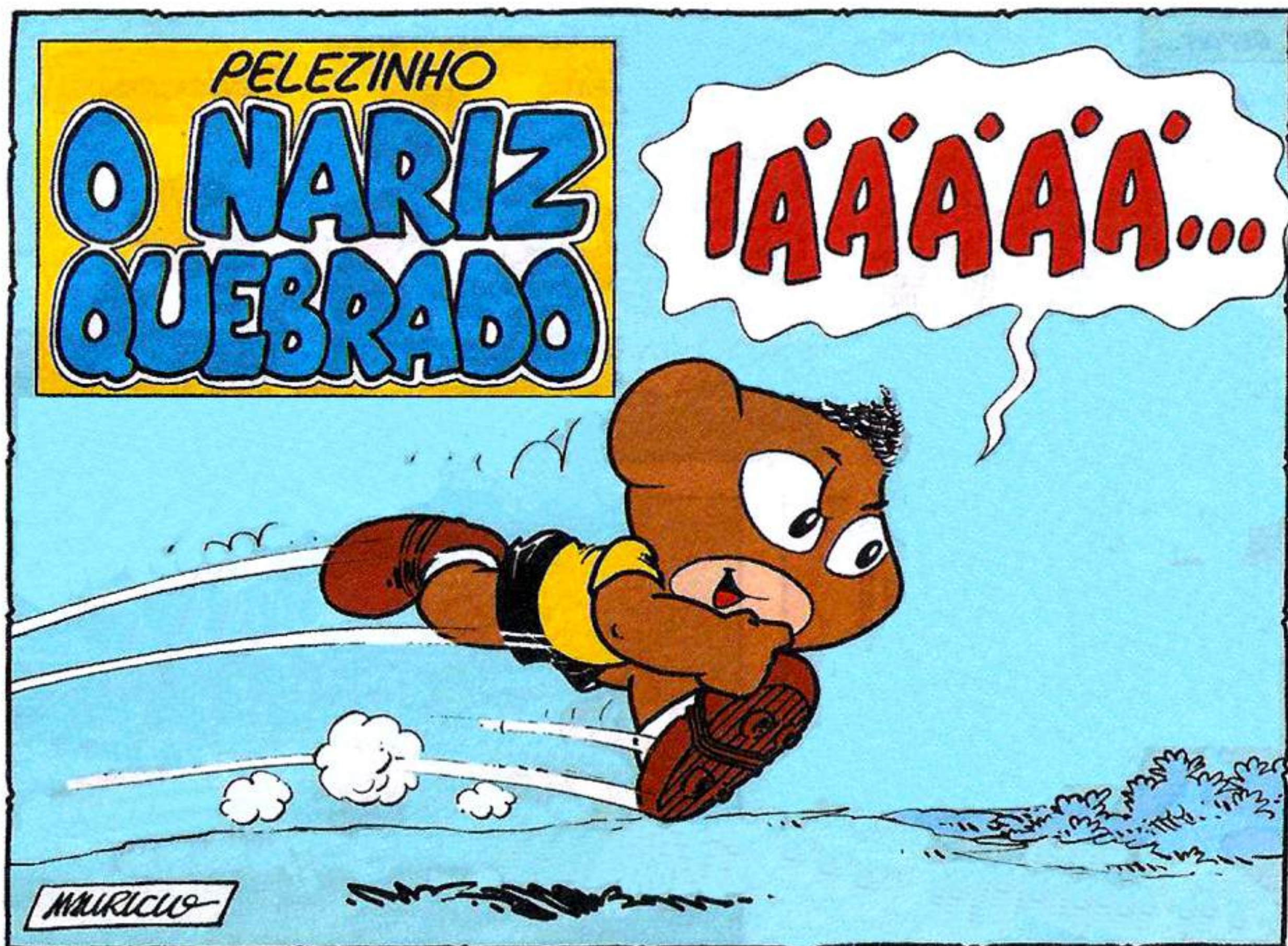






Pelezinho





DEPOIS...

Ô PELEZINHO!
PENSE SÓ NAS
VANTAGENS!



NÃO VAI SE PREOCUPAR EM SENTIR
O CHEIRO DO PÉ DO
CANA BRABA!

EU PREFERIA
SENTIR O
CHEIRO DO
QUE DER
O DARIZ
QUEBRADO!

ENGRAÇADINHO!



BEM, CHEGA DE PAPO! VAMOS
COMEÇAR O JOGO!

PRRRRIIIII!



VAI,
PELEZINHO!
É SUA!



GLUP!

GOOOOOOLL!

GOL CONTRA!



Ô PELEZINHO! FAZER GOL CONTRA AINDA
PASSA, MAS... DESSE JEITO?

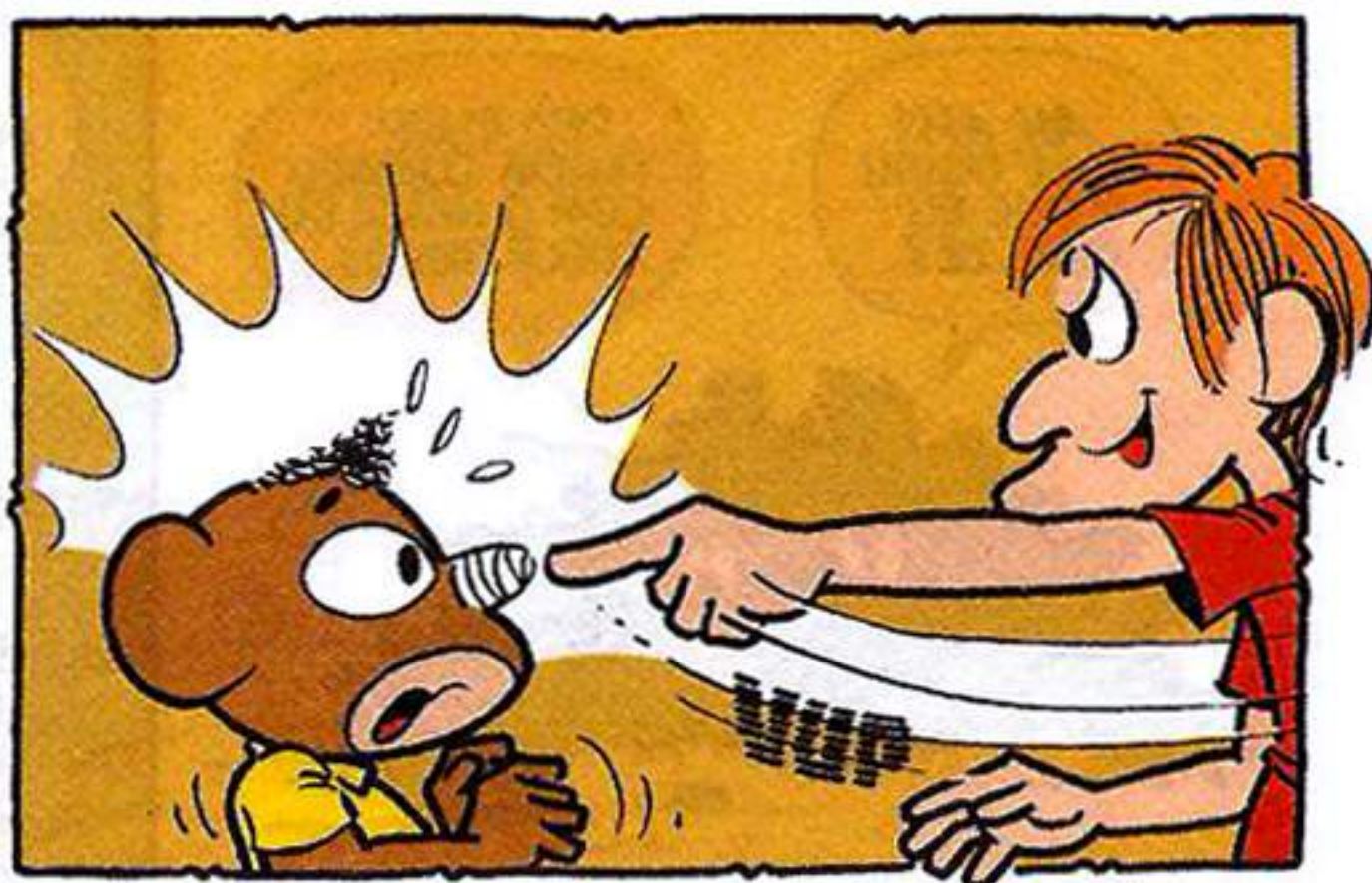
HÃ? O QUÊ?



QUE
ESQUISITO!
POR QUE EU
BE ESCONDI
DA BOLA?

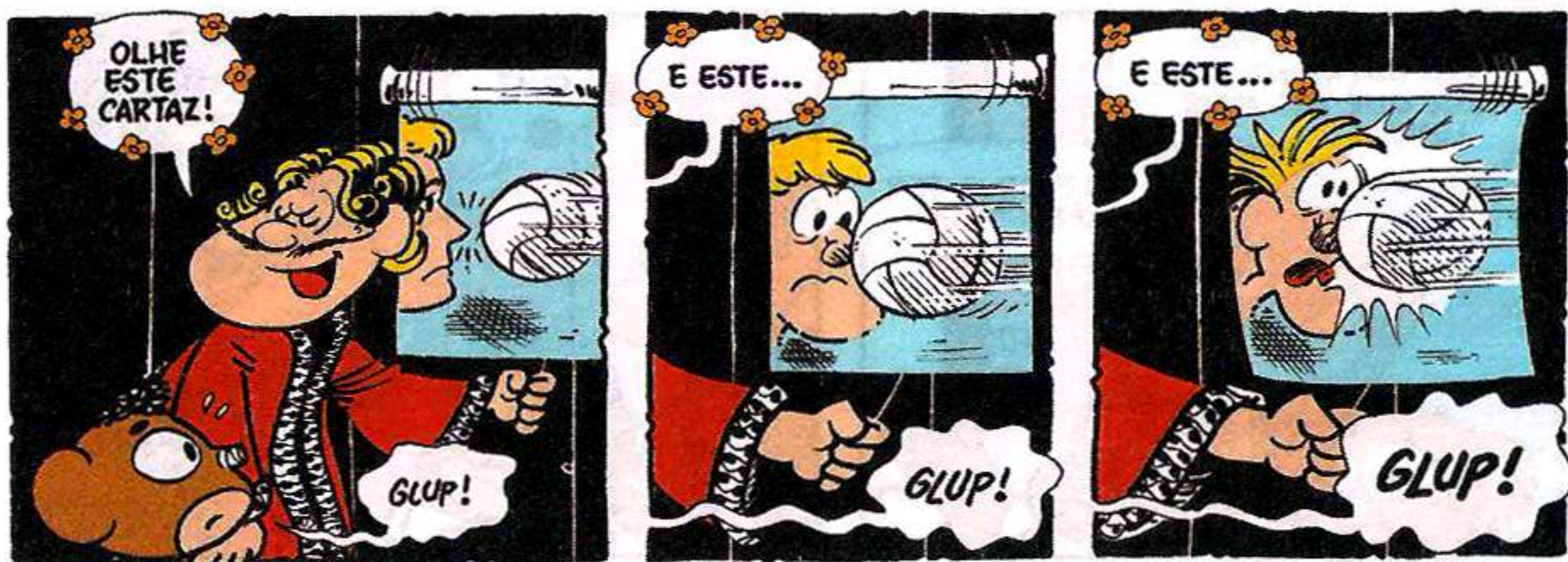
HUM... ACHO
QUE SEI!







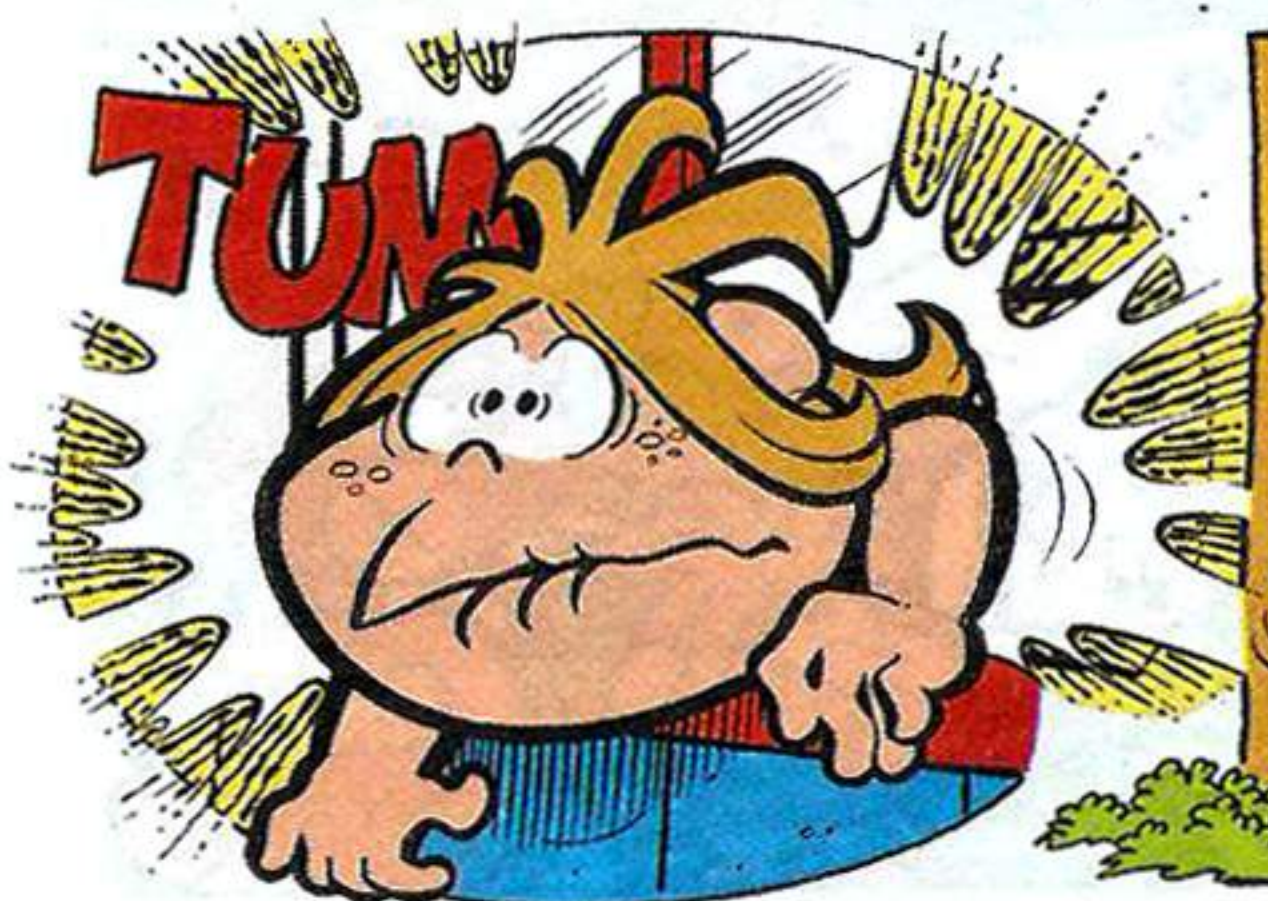
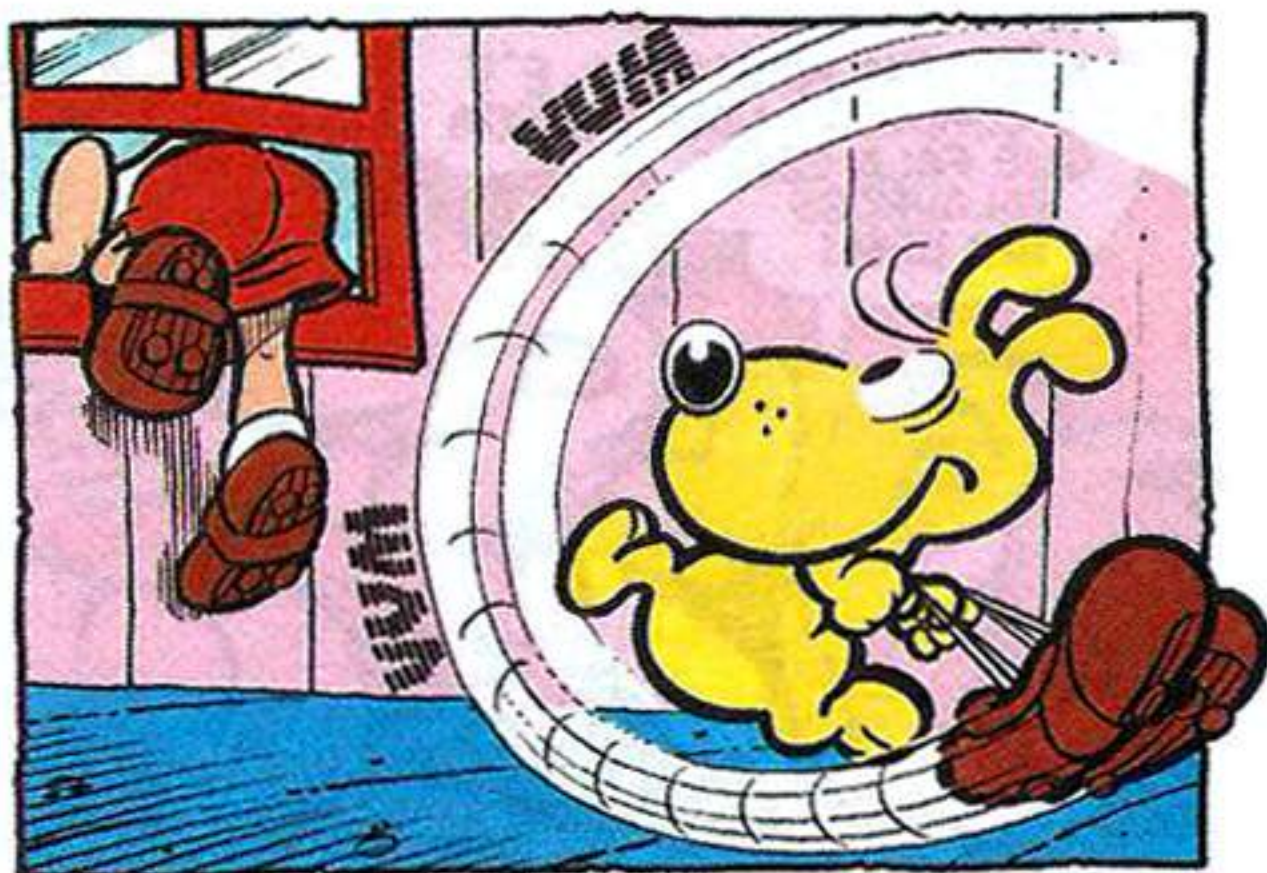






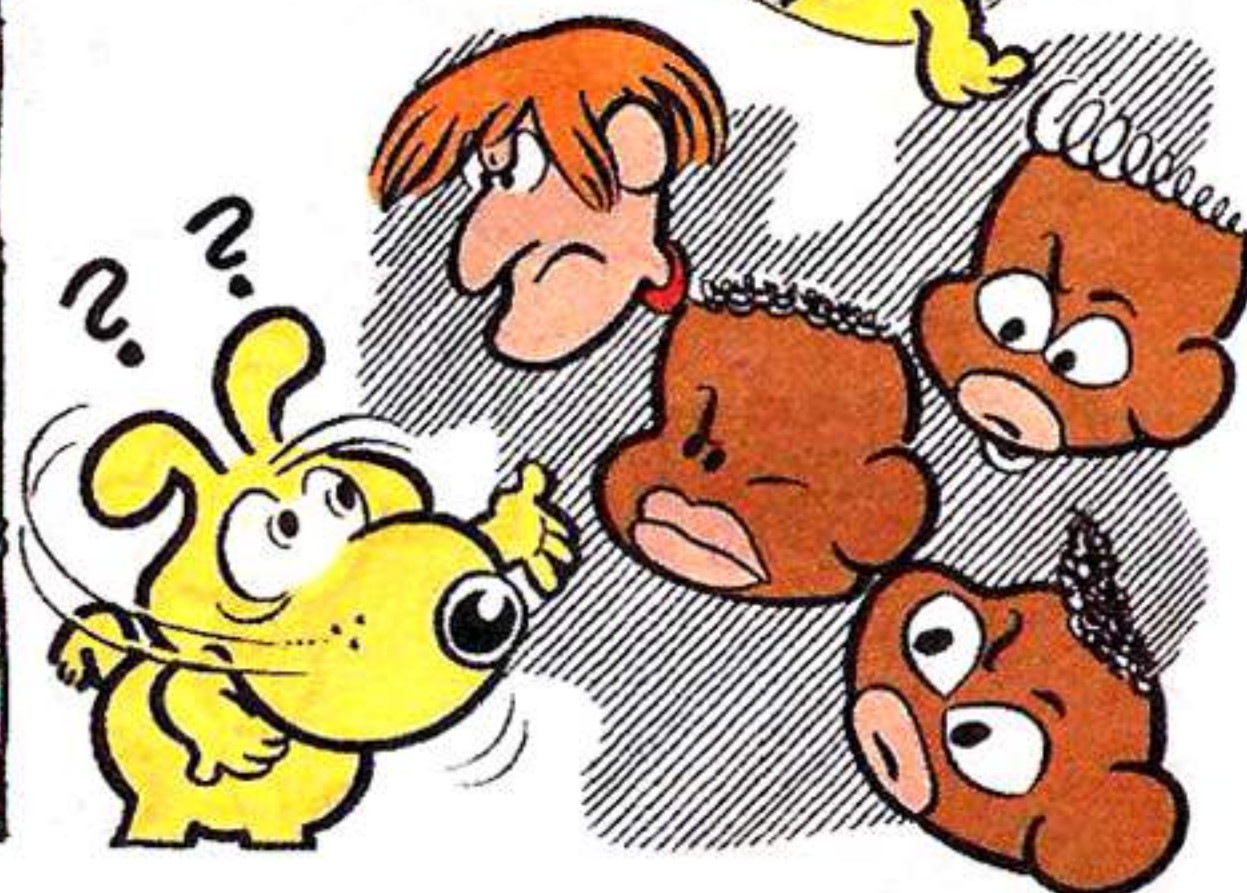
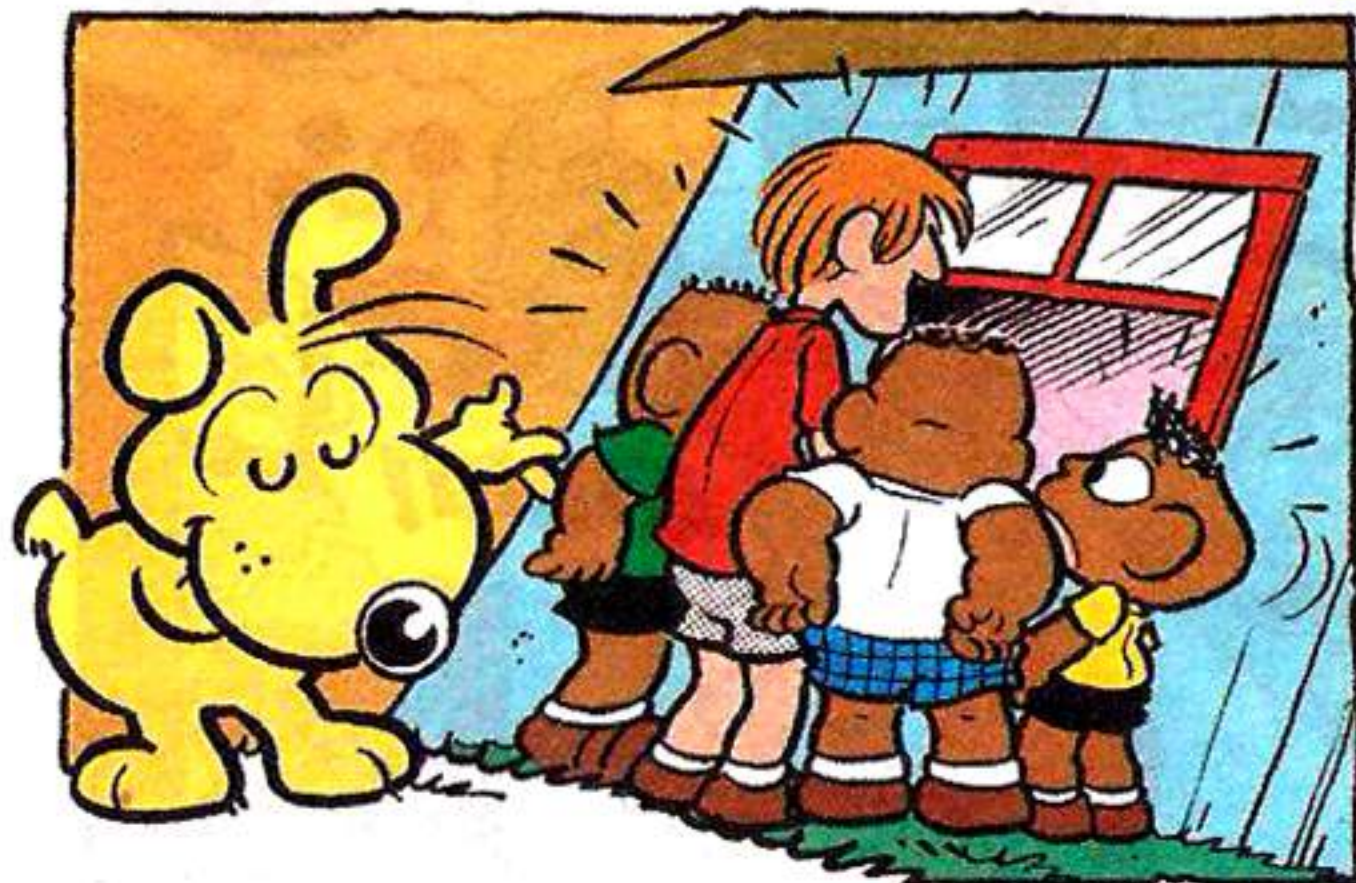
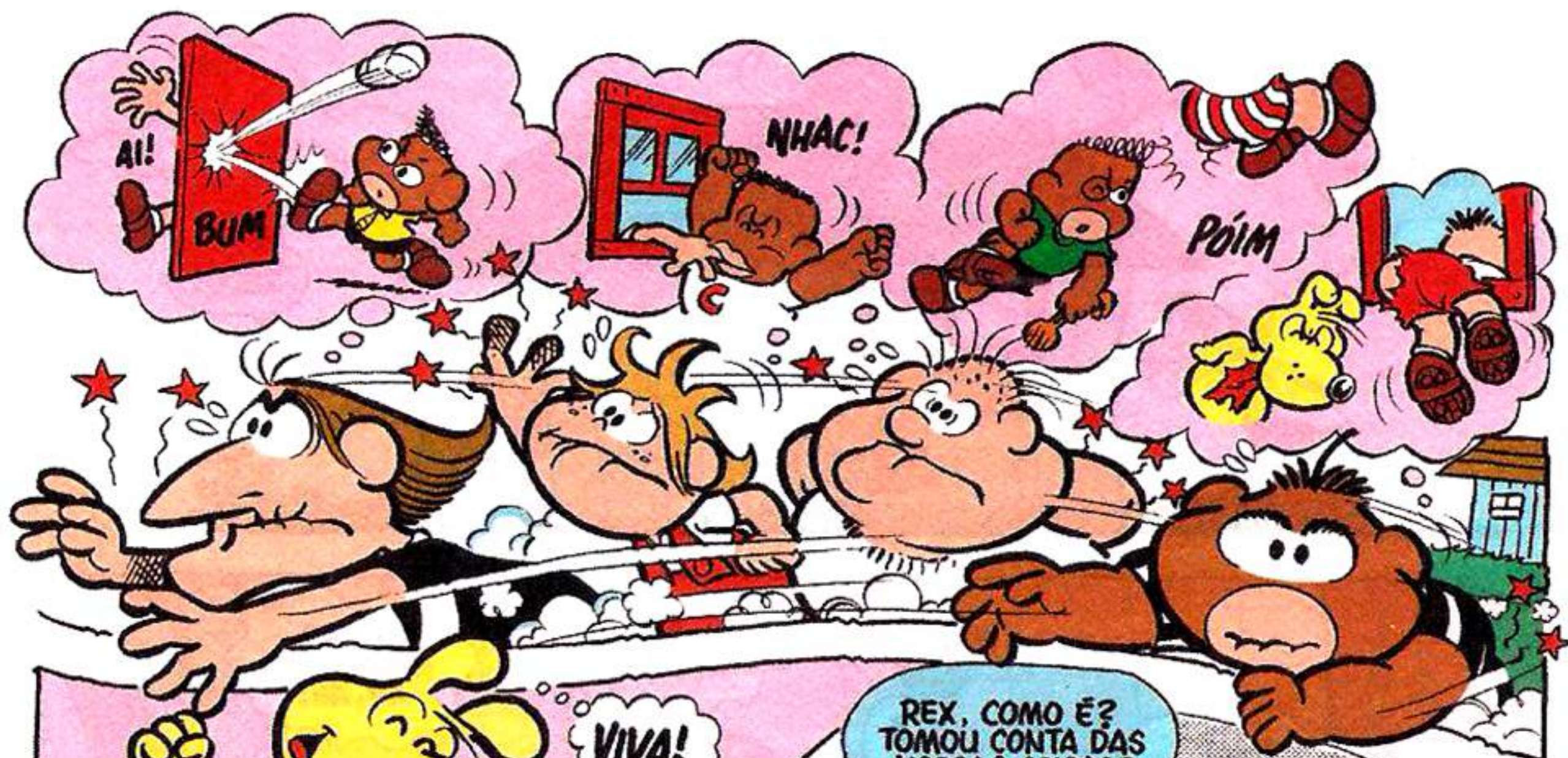
Pelezinho em A DEFESA

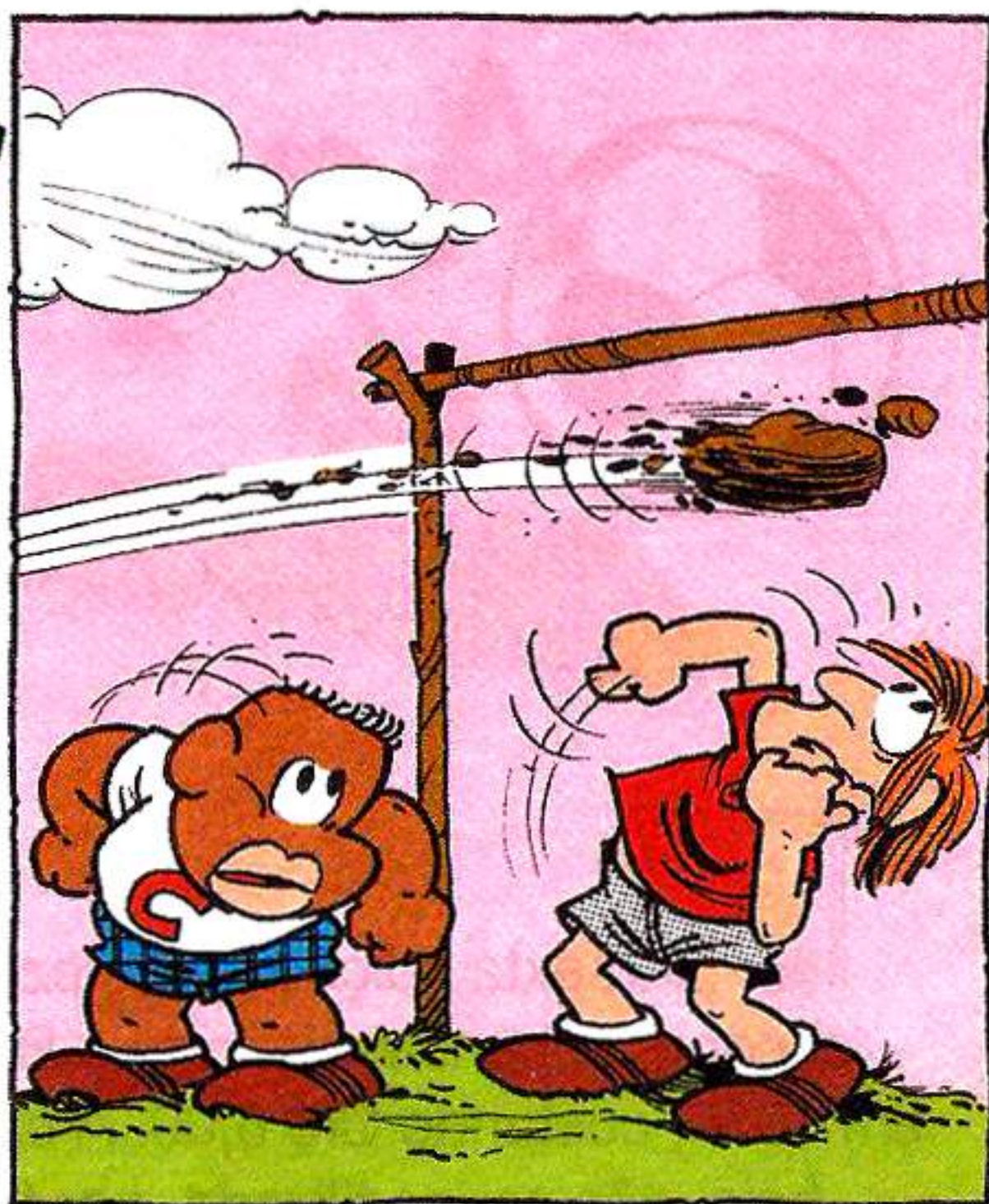
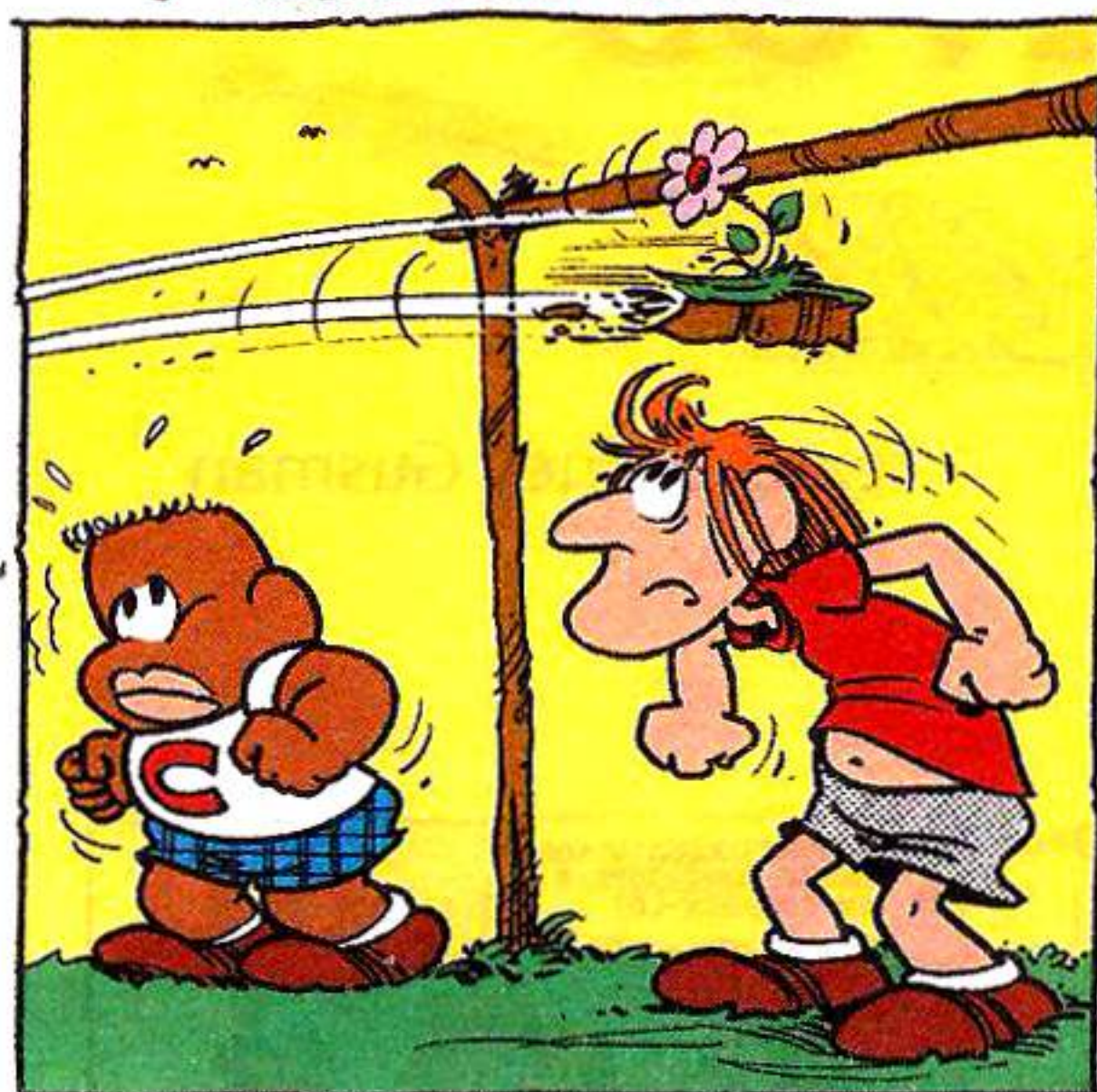












PRECISAMOS TIRAR
AQUELE CISCO DO OLHO
DO PELEZINHO!

PELEZINHO COLEÇÃO HISTÓRICA

**PARA SE DIVERTIR E
GUARDAR PARA SEMPRE.**

Arquivos

do MOURAUCO

texto: Sidney Gusman

A sexta edição de *Pelezinho* chegou às bancas de todo o Brasil em 1978, custando Cr\$ 6,00. A capa, hoje, não seria utilizada, por fazer menção a um “corretivo” dado pela mãe – e ainda usando uma escova! Eram outros tempos... Na história de



abertura, *O Nariz Quebrado*, Pelezinho fica receoso depois que uma bolada quebra o seu nariz – e só quem já levou uma dessas sabe o quanto dói! Mas o inusitado é o Frangão achar que o professor de boas maneiras que apareceu na *Coleção Histórica 1* também entendia de psicologia! E tudo fica mais engraçado com o disfarce de João Balão e Zé, até que eles são desmascarados pelo original...



Em *A Defesa*, um time rival tenta entrar escondido no clube de Pelezinho e sua turma para roubar seus materiais de futebol. O Rex, que estava de guarda, resiste bravamente e espanta os invasores, mas, como sempre, as coisas não dão tão certo para o azarado cãozinho. Note que um dos adversários

veste uma camisa semelhante à reserva do Vasco da Gama, do Rio de Janeiro, e da Ponte Preta, de Campinas/SP. Possivelmente, uma homenagem do desenhista a algum desses times.

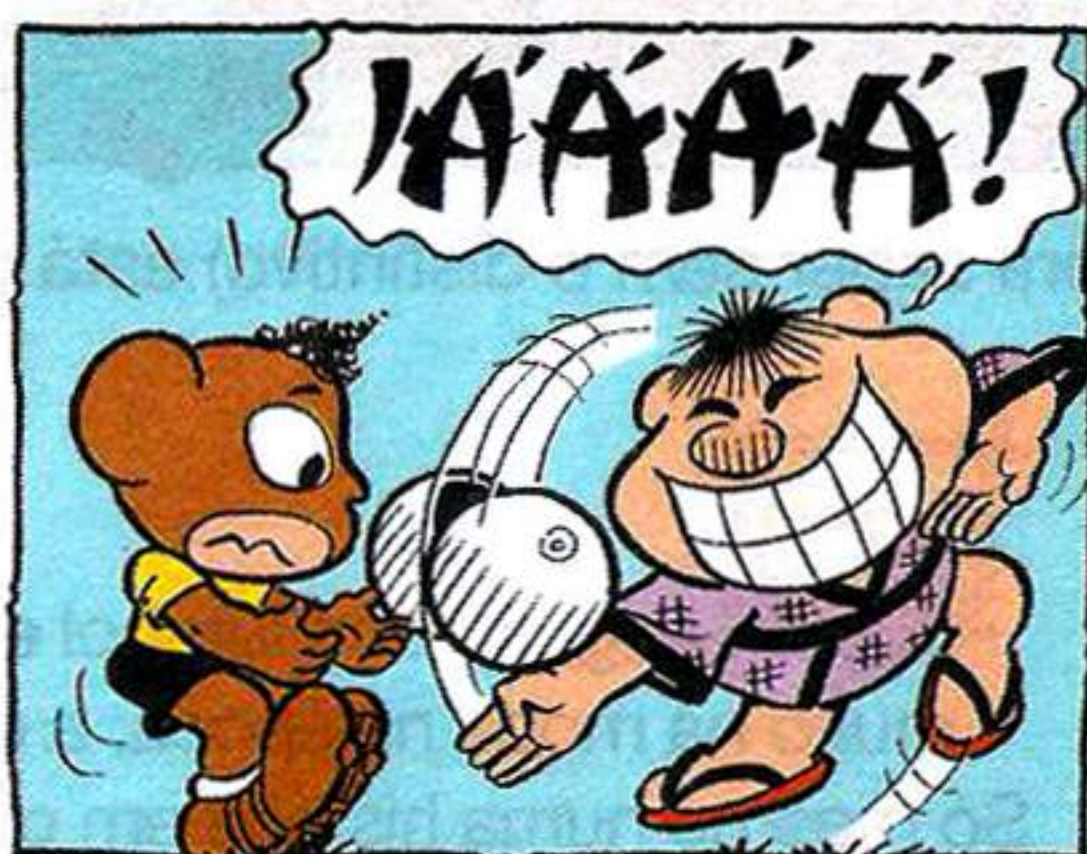
N

os quadrinhos, quase sempre, os personagens infantis usam a mesma roupa, por uma questão de identificação com o leitor. Em *Roupa Nova*, o roteiro brinca com isso. O Pelezinho estava tão feliz com seu uniforme novo, que acabou não olhando onde pisava...



O

s passatempos da revista *Pelezinho*, reproduzidos na íntegra na *Coleção Histórica*, são uma delícia para fãs de futebol mais velhos, pois sempre traziam nomes de jogadores da época. E isso pode render agradáveis brincadeiras em família, já que muitos pequenos leitores de hoje precisarão da ajuda de pais, tios ou avós para saber quem eram Mazzaropi, Ruço, Zizinho, Leônidas, Manga, Tostão, Palhinha e outros.



O

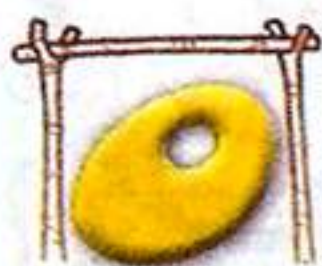
Pupilo – Nos anos 1970, um japonês jogar bem futebol era raríssimo no Brasil. O esporte bretão era pouco praticado na Terra do Sol Nascente. Por isso, Toshio parece não entender nada quando conhece Pelezinho e Cana Braba. Mas não é que, no fim, ele usa o que aprendeu no caratê?



Pobre Rex, sempre sobrava pra ele. Em *Um Gandula Atrapalhado*, o cachorro tenta de tudo para recuperar a bola que uma pata nervosinha pensa ser um de seus ovos, com direito a um final pra lá de *nonsense*. Curiosidade: quase todo mundo sabe que gandula é quem pega as bolas que vão para fora do campo de futebol. Mas a origem do termo vem de 1939: o Vasco da Gama tinha um atacante argentino chamado Bernardo Gandulla. Como ele não era escalado, tentava mostrar serviço correndo atrás da bola para devolvê-la logo ao campo. Assim, por aqui, seu sobrenome virou sinônimo do apanhador de bolas.



e na quinta edição do gibi Samira sofreu, nesta teve seu momento de glória, em *Os Quibes*. Quem diria que eles eram importantes para o bom futebol dos meninos! E repare que o adversário com a camisa reserva do Vasco ou da Ponte (não dá pra saber sem o distintivo) está de volta, como destaque do jogo.



Engano une futebol e um tema muito na moda na época: a discoteca. Só mesmo numa história em quadrinhos pra dois garotos entrarem por engano e sem problemas numa discoteca, e ainda acharem que estavam num cinema – eles iam ver um filme de banguê-banguê, só para maiores de 14 anos! O Cana Braba solta o verbo, o Pelezinho apronta uma bagunça danada e, no final, ainda sobra pra coitada da Samira, que não tinha nada a ver com a confusão.



Pelezinho RAÇA NOVA

MAURICIO

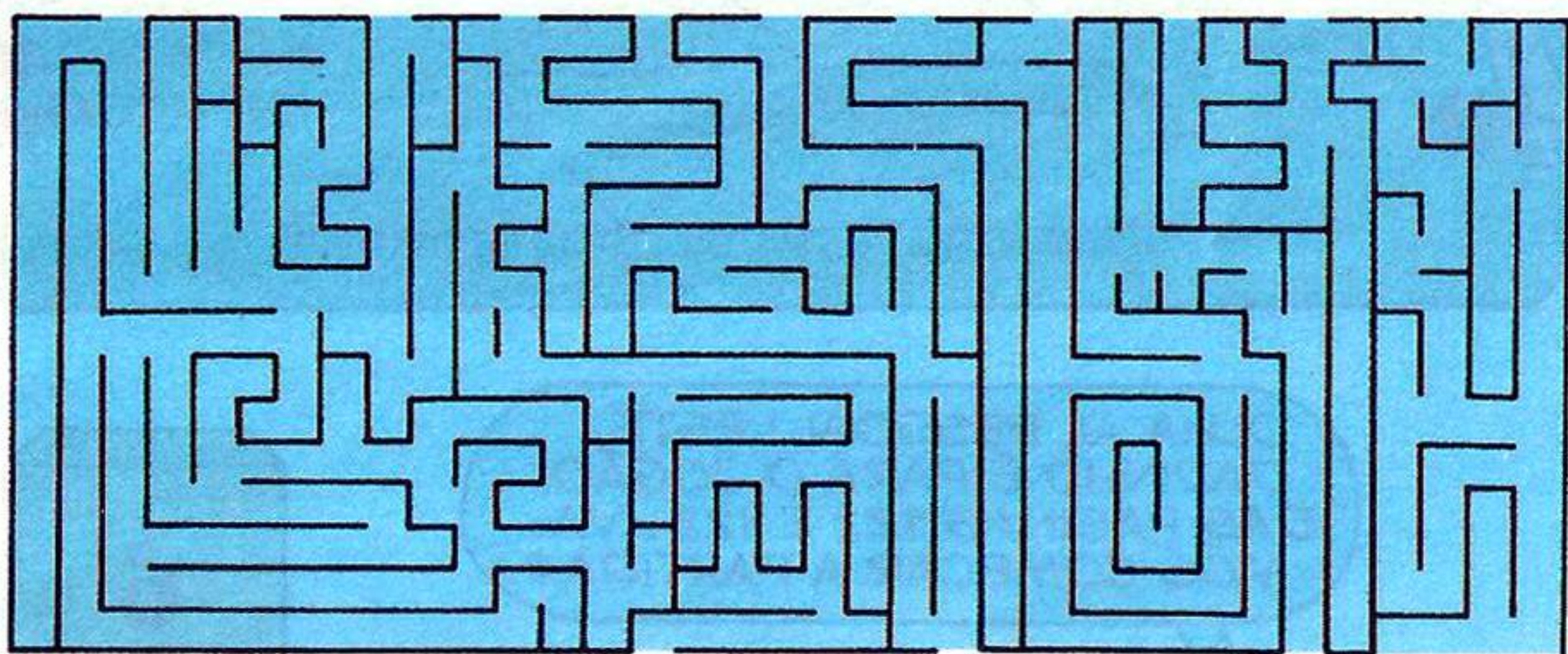




A PARADINHA

MARCAÇÃO CERRADA

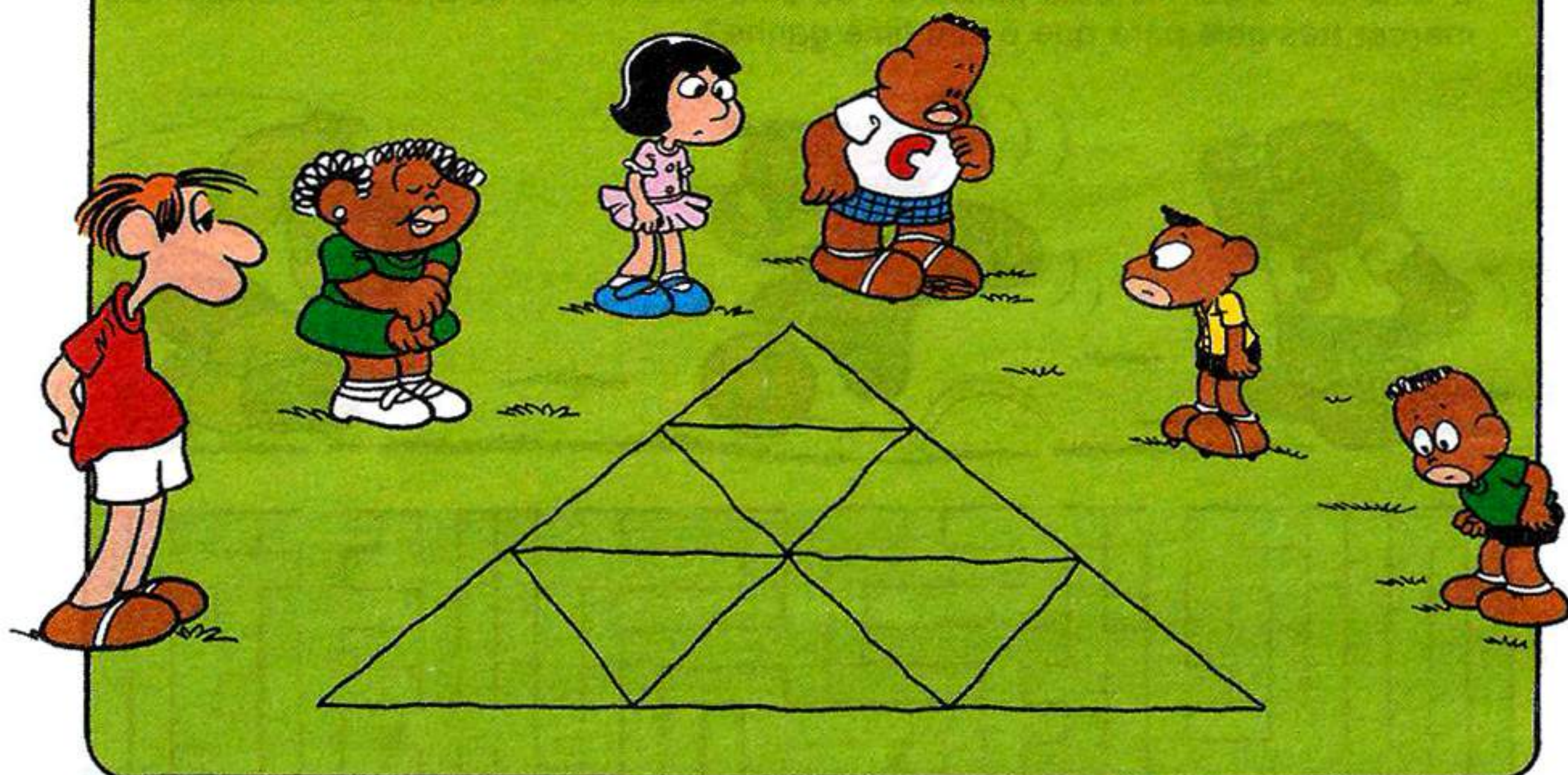
O time do Pelezinho está perdendo de dois a zero. Vamos ajudar o Pelezinho a marcar três gols para que o seu time ganhe?



ATENÇÃO! A resposta deste e dos demais jogos estão na página 127.

SÓ PARA CRAQUES

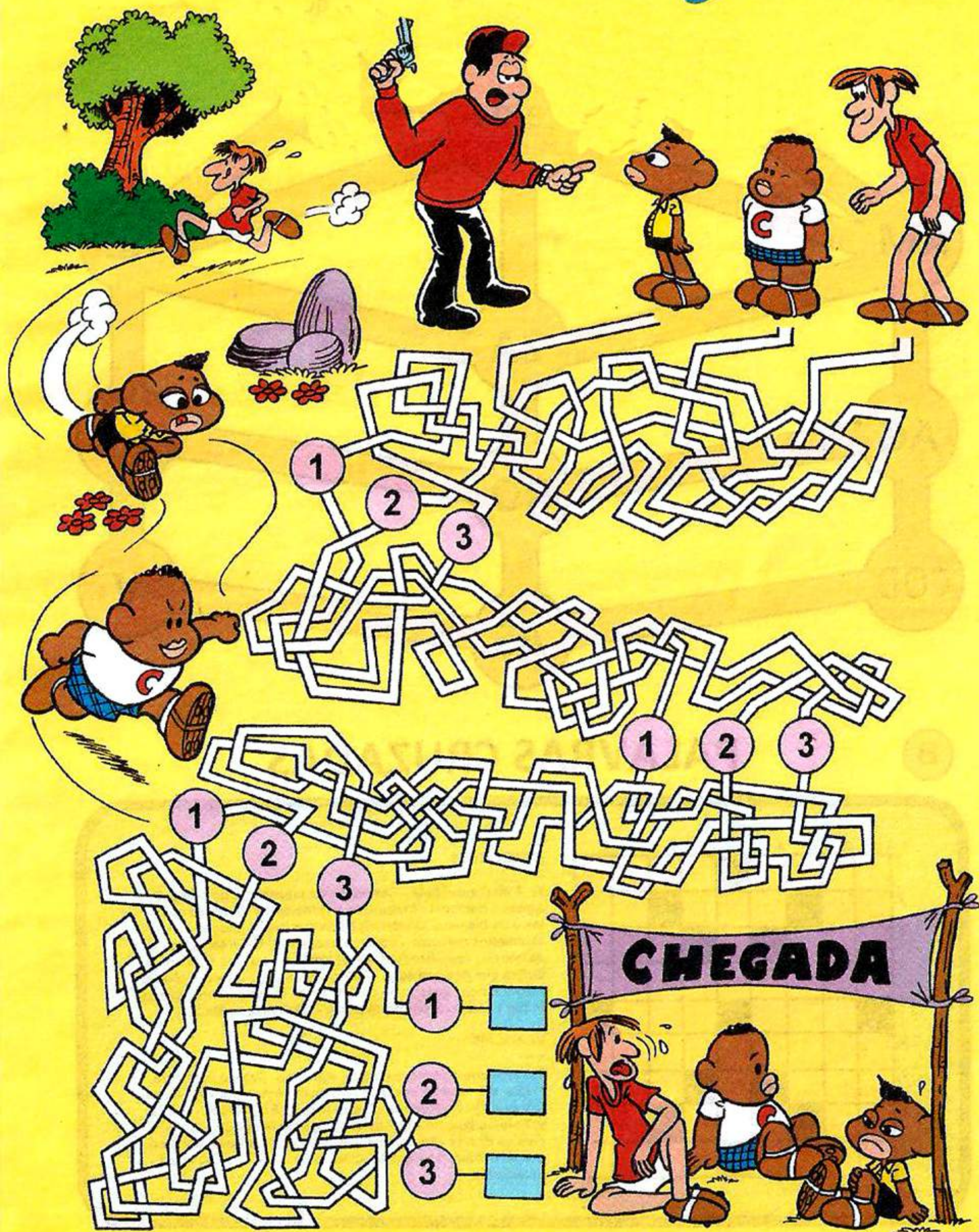
Você pode fazer estes dez triângulos sem levantar o lápis e sem passar duas vezes pelo mesmo lugar?



OLHA AI, PESSOAL! ESTE DADINHO É PARA O JOGÃO DAS PÁGINAS 122 E 123. VAMOS COMEÇAR A PARTIDA?

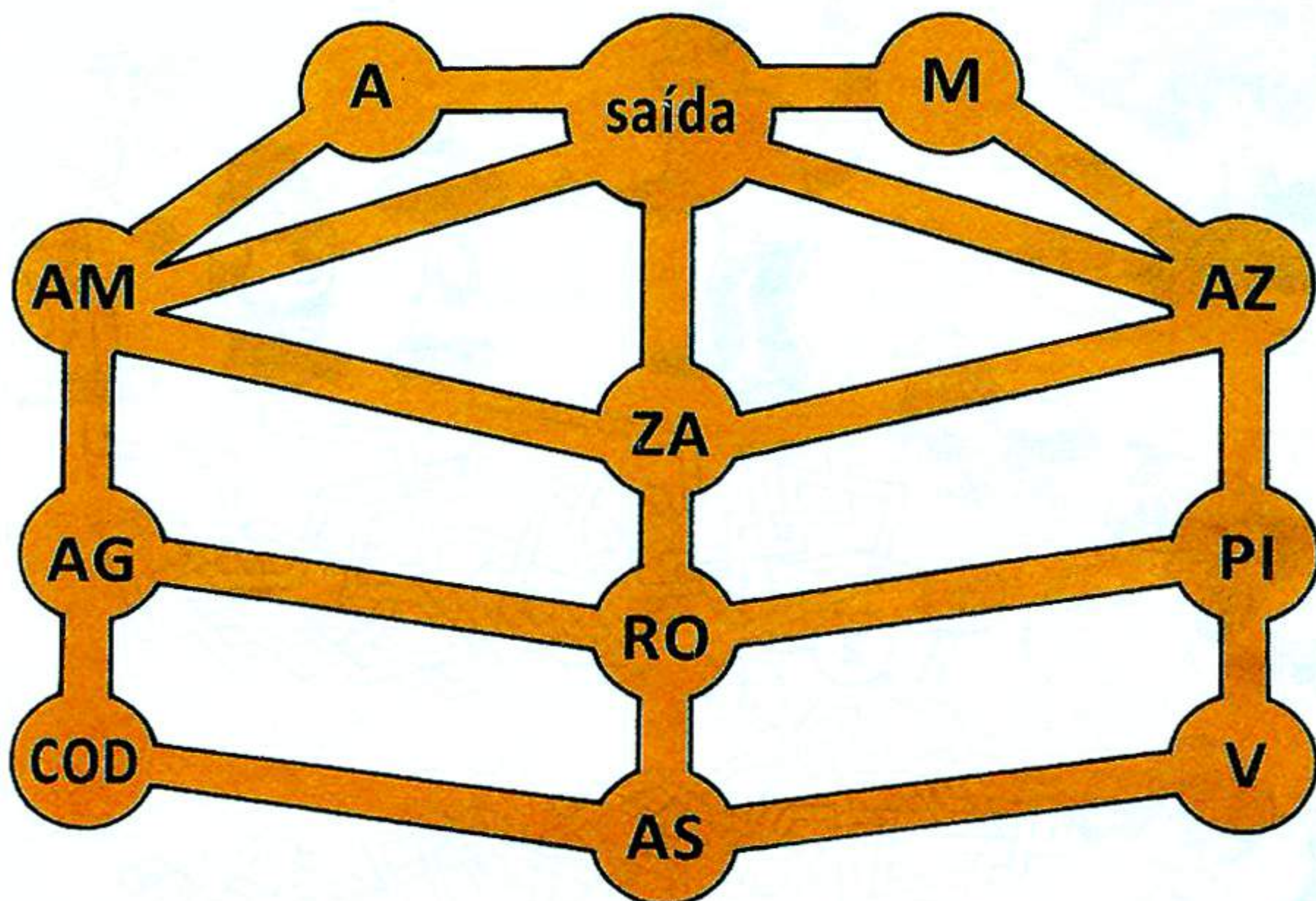


A turma do Pelezinho

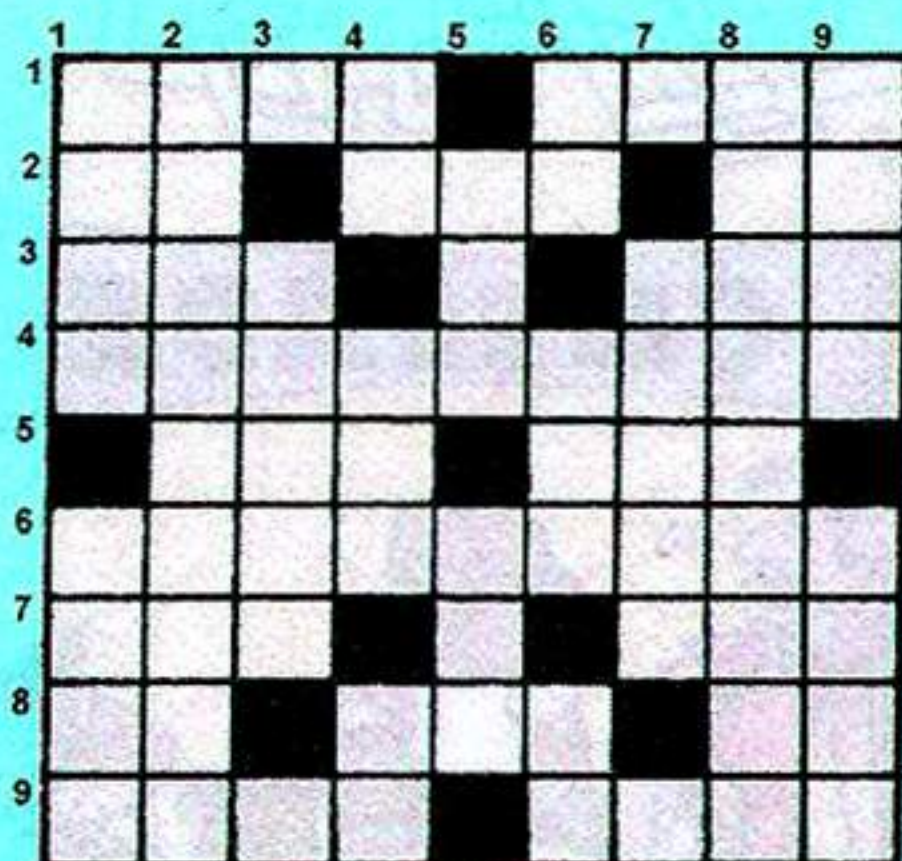


DRIBLE DE PALAVRAS

- A** Se você pegar o caminho certo, com as letras que encontrar, vai formar o nome de um jogador muito conhecido e o time a que ele pertence.



B PALAVRAS CRUZADAS



HORIZONTAIS

- 1) A marca da idade - Contração de preposição no plural.
- 2) Agência Nacional - Conjunção coordenativa - Símbolo químico do bismuto.
- 3) Interjeição para instigar - Cinquenta em algarismos romanos - poder, em inglês.
- 4) Odio.
- 5) Nome de homem - outubro (abrev.).
- 6) Nome de um time famoso.
- 7) Sufixo que designa ação - A décima segunda letra do alfabeto - Composição poética de caráter lírico.
- 8) Letra grega - Limento (fig.) - Alagoas (sigla).
- 9) Burro - Que não é fundo.

VERTICAIS

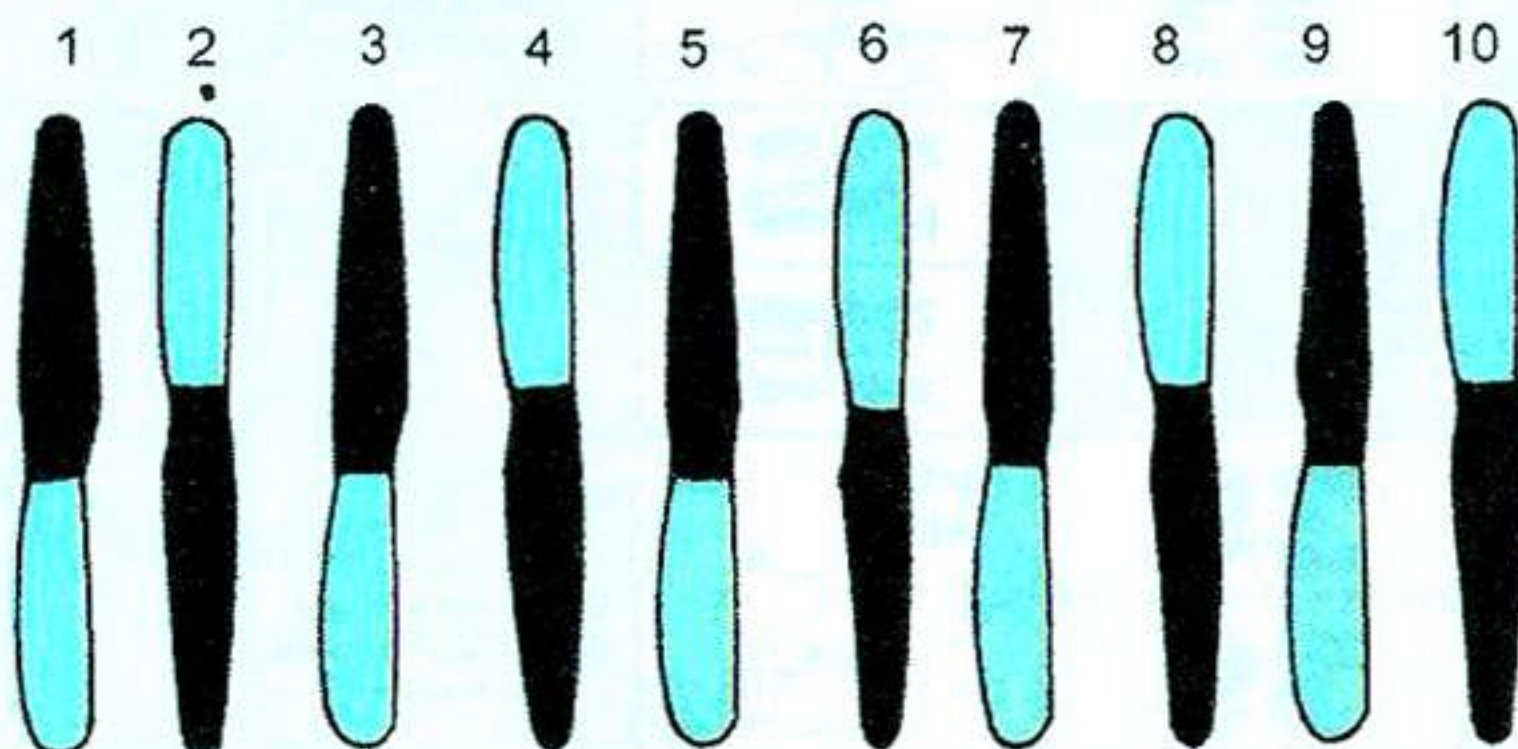
- 1) Vassourar o forno depois de aquecido - Estado brasileiro.
- 2) Que tem uma só asa (pl.).
- 3) Respira com dificuldade - Norte (abrev.).
- 4) Amplitude Modulada (sigla) - Preposição - Poeira.
- 5) Para barlavento - Embriagado.
- 6) Post Scriptum - Corta com os dentes - Terminação verbal.
- 7) Rua (abrev.) - Pele curtida de animais - Artigo definido.
- 8) Ricas.
- 9) Toca na igreja - Estampilha.

OLHO VIVO!

Divida o quadro abaixo em duas partes, com um traço, de modo que de um lado fiquem os jogadores do Santos e do outro os do Flamengo.



Entre estas dez facas, somente duas são iguais. Você poderia dizer quais são?





O seu adversário está com a bola! Volte para a casa número nove.

GOOOOOOL!

Pênalti! Você cobrou e ... foi direto para o gol!

42	41
38	39
37	
36	
35	

Você está impedido! Volte para a saída.

Você pôs a mão na bola! Volte para a casa número quatro.

32	33
31	
30	
29	
28	
27	
26	
25	
24	
23	
22	
21	
20	
19	
18	

Você é o dono da bola! Avance quatro casas.

Jogador contundido. Volte duas casas.

Você perdeu a chuteira. Fique uma vez sem jogar.

Você chutou e o adversário pegou a bola. Volte quatro casas.

Falta! Você empurrou seu adversário e por isso vai ficar duas vezes sem jogar.

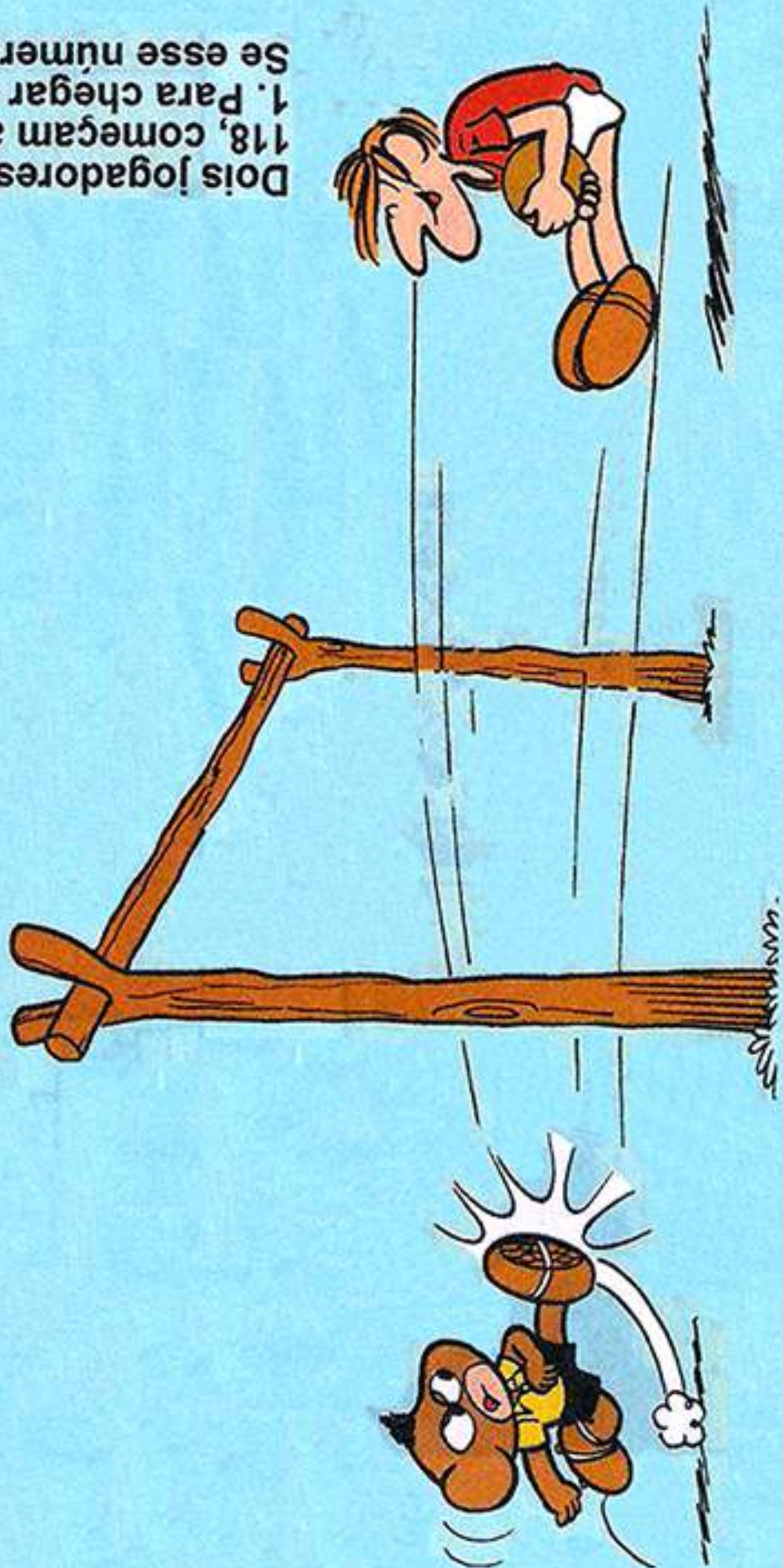
A bola ultrapassou a linha lateral. O arremesso é seu. Avance três casas.

Atenção, o jogo vai começar!

11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42

Saída

Dois jogadores escolhem os marcadores e, com o dadinho da página 118, começam a partida. A saída é dada somente quando sair o número 1. Para chegar ao gol, é necessário tirar o número correto no dado. Se esse número não sair, o jogador não poderá mover seu marcador.



RETRANCA

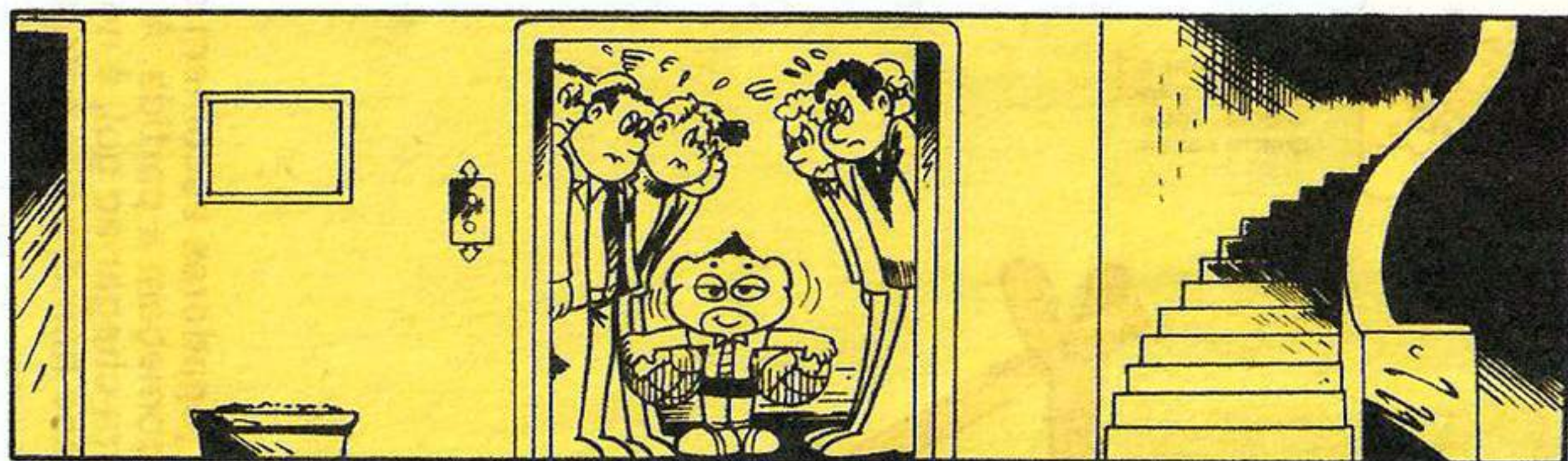
O Pelezinho faz trinta e uma bicicletas em dois minutos. Quantas bicicletas ele fará em duas horas e quarenta e seis minutos?



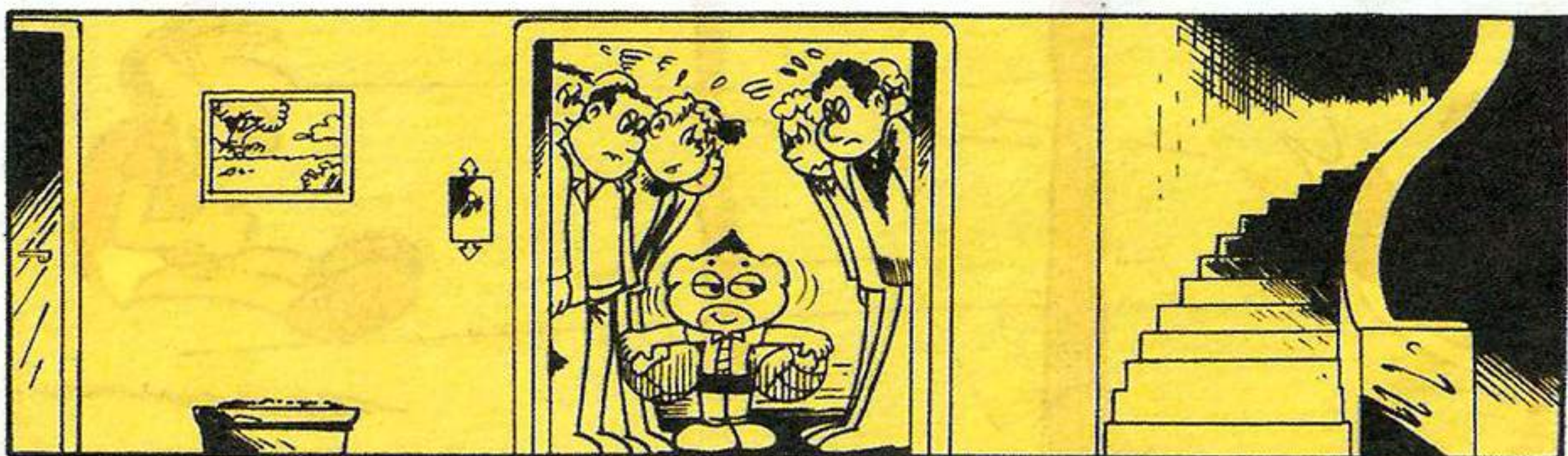
O JOGO DOS 10

A

Descubra dez diferenças entre os desenhos A e B.

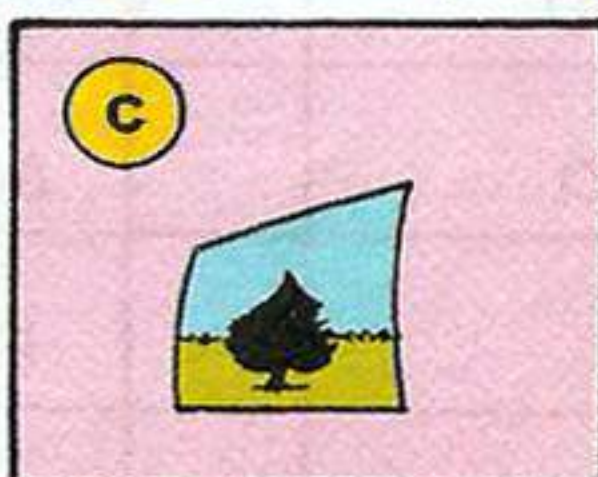
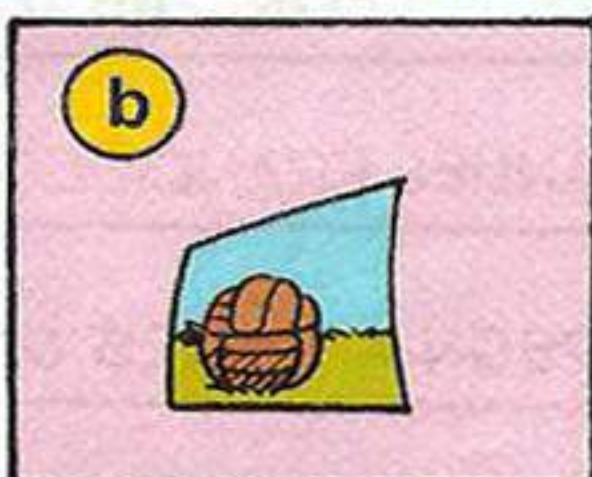
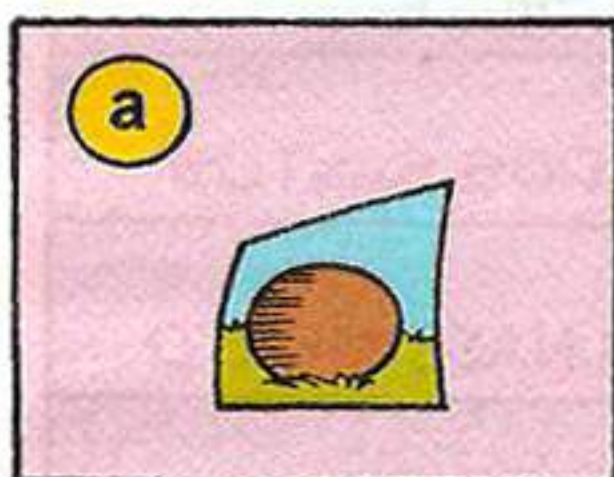
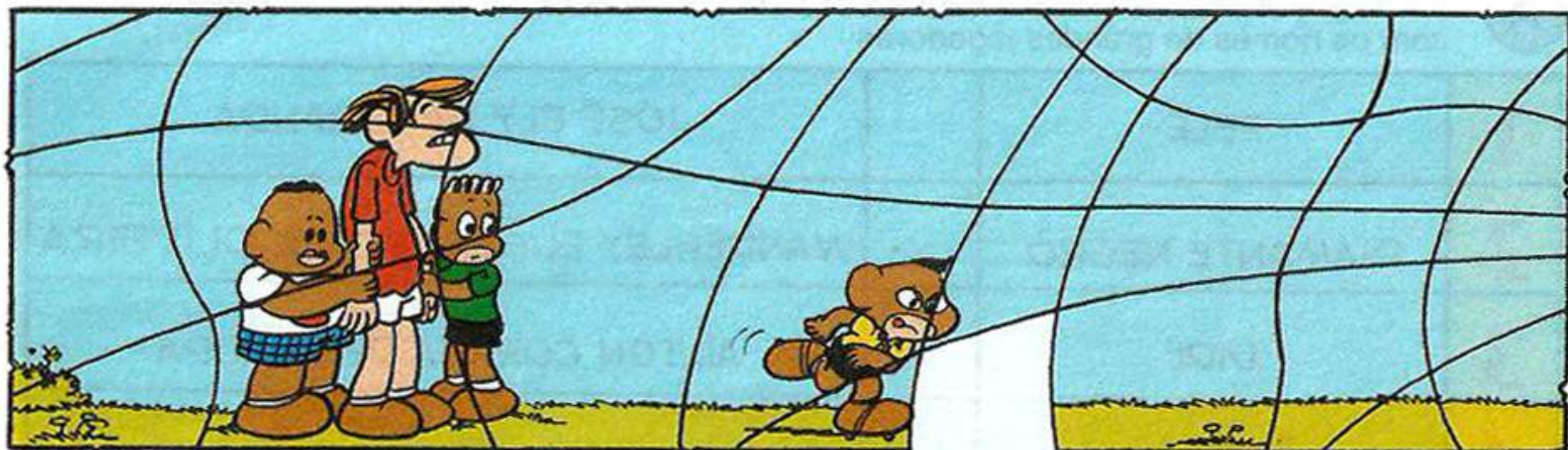


B



Cartão amarelo

Você é capaz de dizer qual é a peça que falta no quadrinho?



ESCALAÇÃO



Coloque em ordem os quadrinhos.



JOGO de PALAVRAS

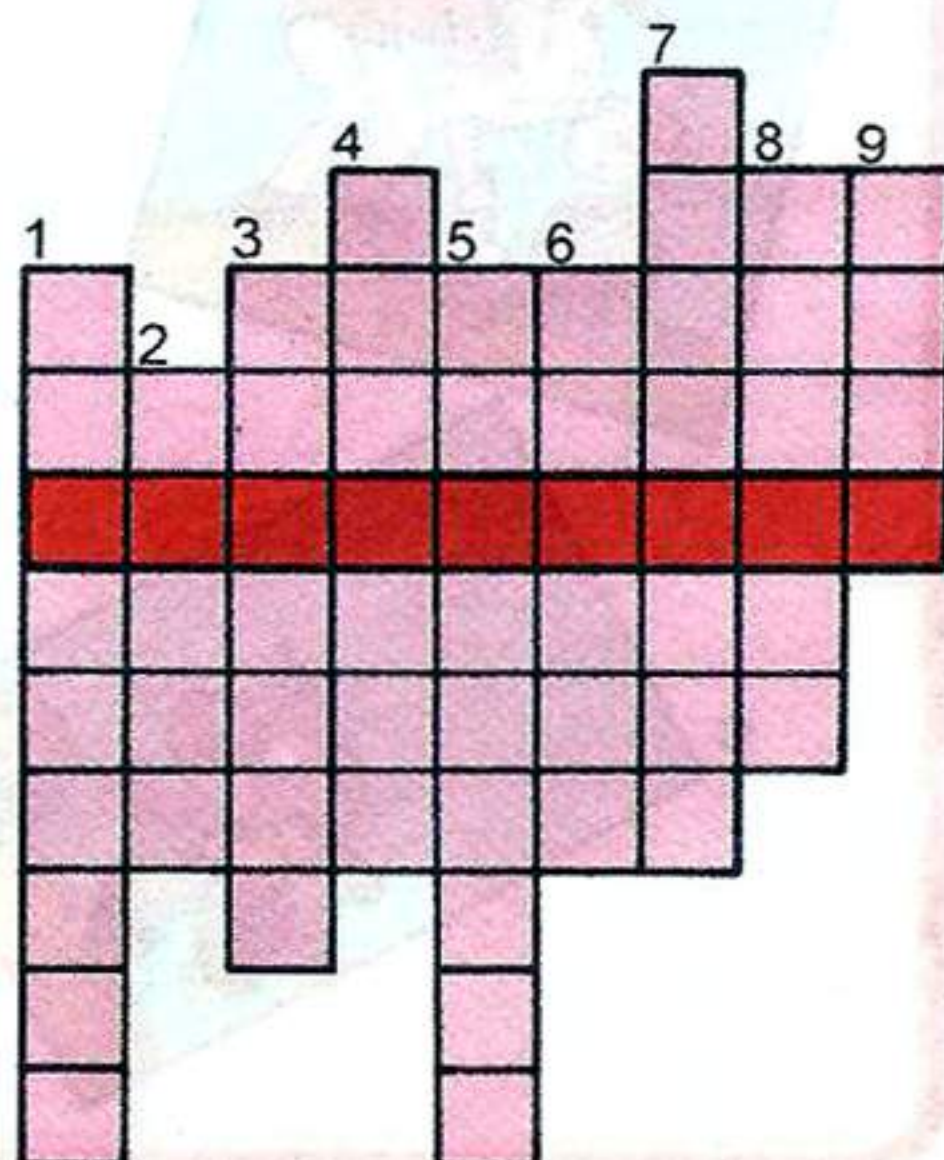
A Relacione a segunda coluna com a primeira, identificando os famosos apelidos com os nomes de grandes jogadores.

1	PELÊ		JOSÉ ELY DE MIRANDA
2	DIAMANTE NEGRO		WANDERLEY EUSTÁQUIO DE OLIVEIRA
3	DIDI		AÍLTON CORRÊA DE ARRUDA
4	ZIZINHO		LEÔNIDAS DA SILVA
5	TOSTÃO		MANUEL FRANCISCO DOS SANTOS
6	ZITO		EDSON ARANTES DO NASCIMENTO
7	GARRINCHA		JOSÉ CARLOS DOS SANTOS
8	PALHINHA		THOMAZ SOARES DA SILVA
9	RUÇO		EDUARDO GONÇALVES DE ANDRADE
10	MANGA		VALDIR PEREIRA

B

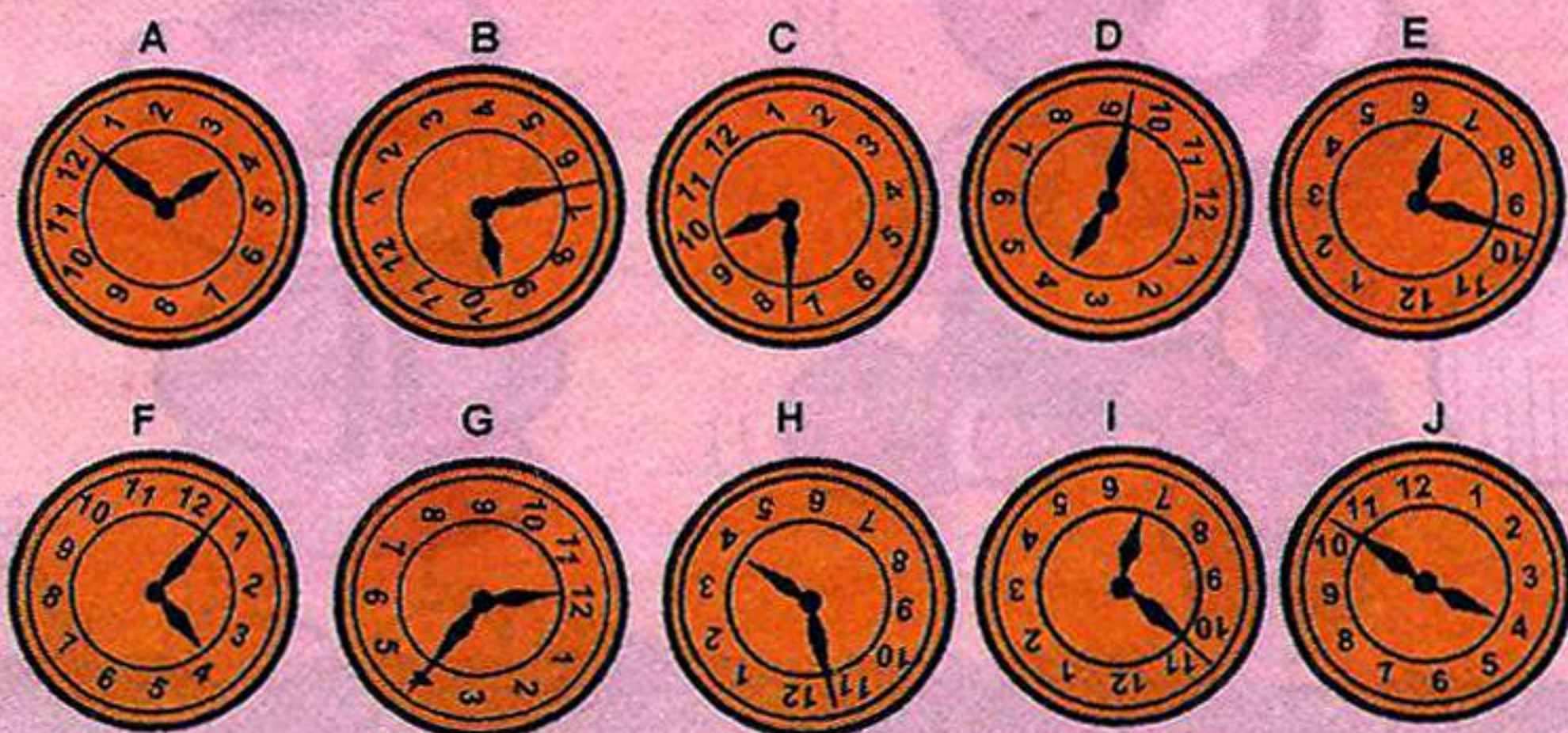
Se você preencher o diagrama corretamente, na coluna em vermelho aparecerá o nome de um dos amigos do Pelezinho.

- 1) Jogada onde o jogador salta e, em posição mais ou menos horizontal, de costas para o chão, chuta a bola por cima da cabeça. 2) Infração decorrente de choque físico ou mão na bola. 3) Garoto incumbido de buscar e devolver a bola que sai do campo durante o jogo. 4) Infração cometida por um ou vários jogadores dentro da sua própria área. 5) Séries de chutes curtos que se dá na bola, sem que ela e o pé toquem no chão. 6) Infração cometida quando o jogador, por meios regulares, arremessa a bola para fora, pela linha de fundo do meio-campo do seu próprio time. 7) Qualquer desrespeito às regras estabelecidas. 8) Ato ou efeito de driblar. 9) Objeto esférico usado nos jogos de futebol.



TABELINHA

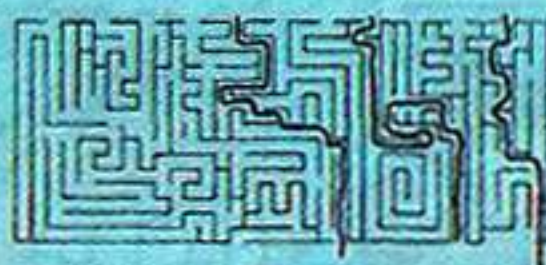
Dois destes relógios estão indicando a mesma hora. Quais são?



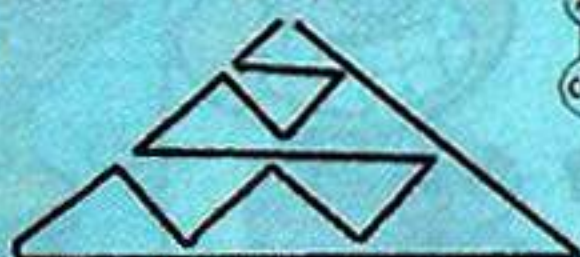
RESPOSTAS

Pág.117- **Marcação Cerrada:** Veja a solução ilustrada abaixo./ Pág.118- **Só para craques:** Veja a solução ilustrada abaixo. Pág.119- **A Turma do Pelezinho:** O vencedor é o Frangão./ Pág.120- **Drible de Palavras:** A) Veja a solução ilustrada abaixo. B) **Palavras Cruzadas - Horizontais:** 1) Ruga, Pras, 2) AN, Mas, Bi, 3) Eia, L, Can, 4) Rancoroso, 5) Leo, Out, 6) Palmeiras, 7) Ada, M, Ode, 8) Rô, Pão, AL, 9) Asno, Raso.- **Verticais:** 1) Raer, Pará, 2) Unialados, 3) G, Anela, N, 4) AM, Com, Pó, 5) Aló, Ema, 6) PS, Rói, Or, 7) R, couro, A, 8) Abastadas, 9) Sino, Selo./ Pág.121- **Olho Vivo!** A) Veja a solução ilustrada abaixo., b) Facas, números 4 e 10./ Pág.124- **Retranca:** 2573 bicicletas. **O Jogo dos Dez:** 1) Degrau, 2) expressão de um dos homens; 3) quadro; 4) Botão do elevador, 5) Chuteira do Pelezinho; 6) Gomo da bola; 7) Expressão do Pelezinho; 8) Trinco da porta; 9) Gravata do homem; 10) Tijolos./ Pág.125- **Cartão Amarelo:** A peça "B"; **Escalação:** 1º) "A", 2º) "D", 3º) "C", 4º) "B"./ Pág.126- **Jogo de Palavras:** A) 6,8,10,2,7,1,9,4,5,3. B) 1) Bicicleta; 2) Falta; 3) Gandula; 4) Pênalti; 5) Embaixada; 6) Córner; 7) Infração; 8) Drible; 9) Bola./ Pág.127- **Tabelinha:** Relógios "A" e "F".

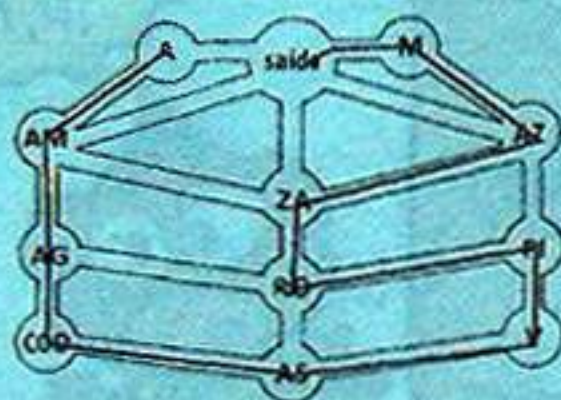
• Pág. 117



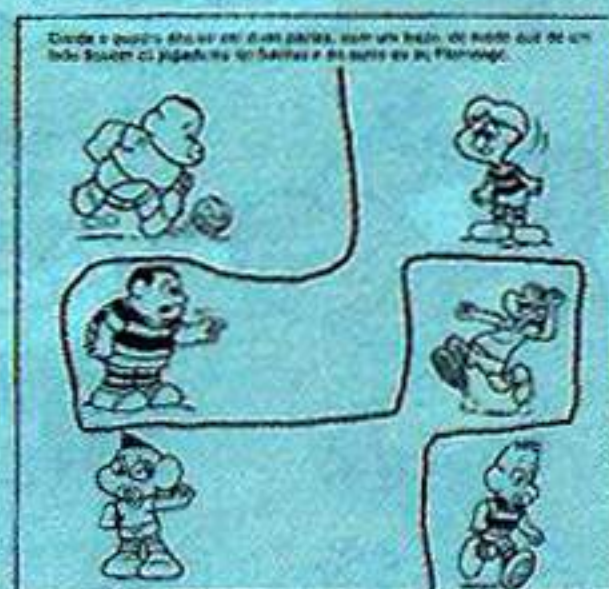
Pág. 118

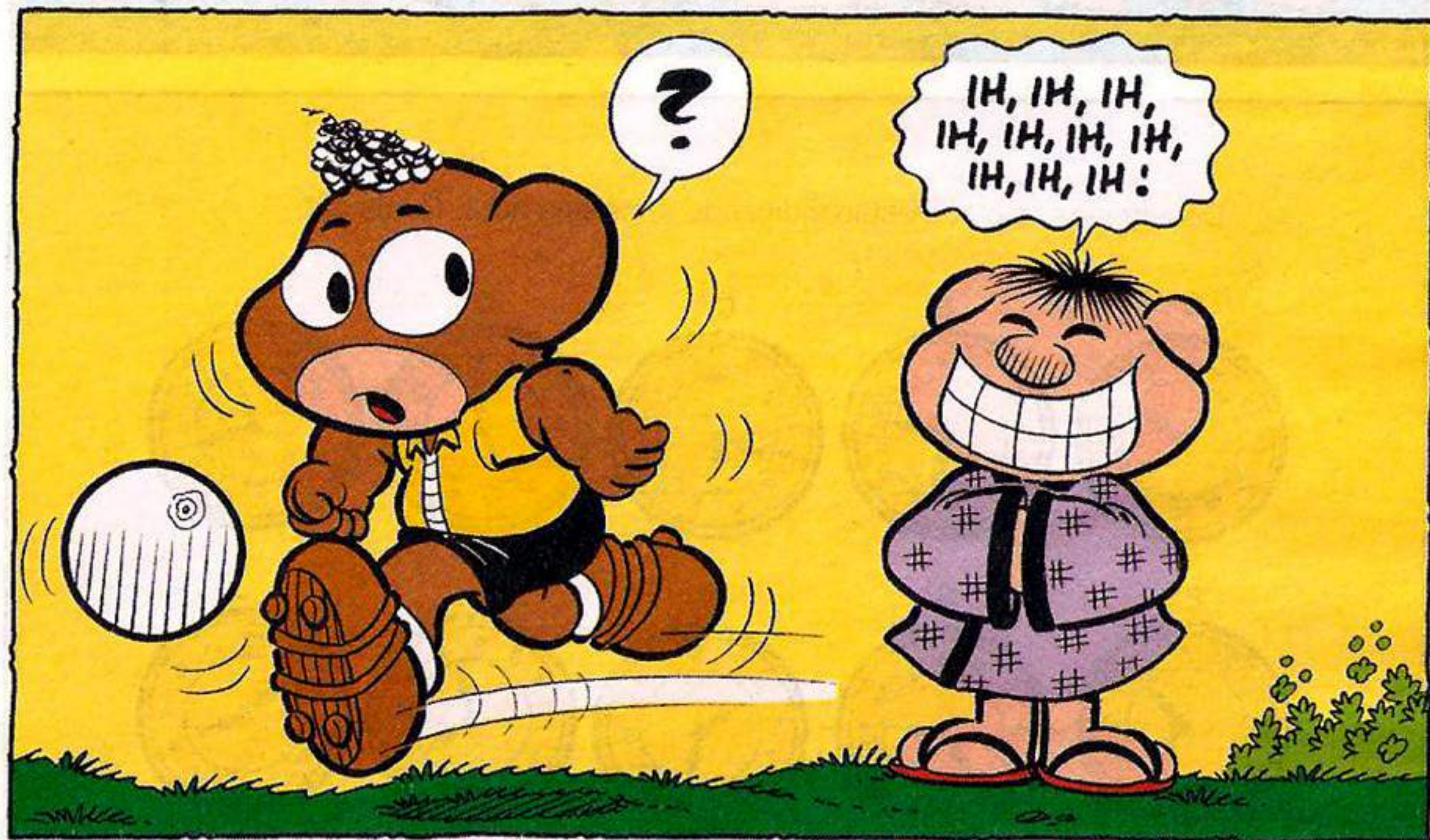


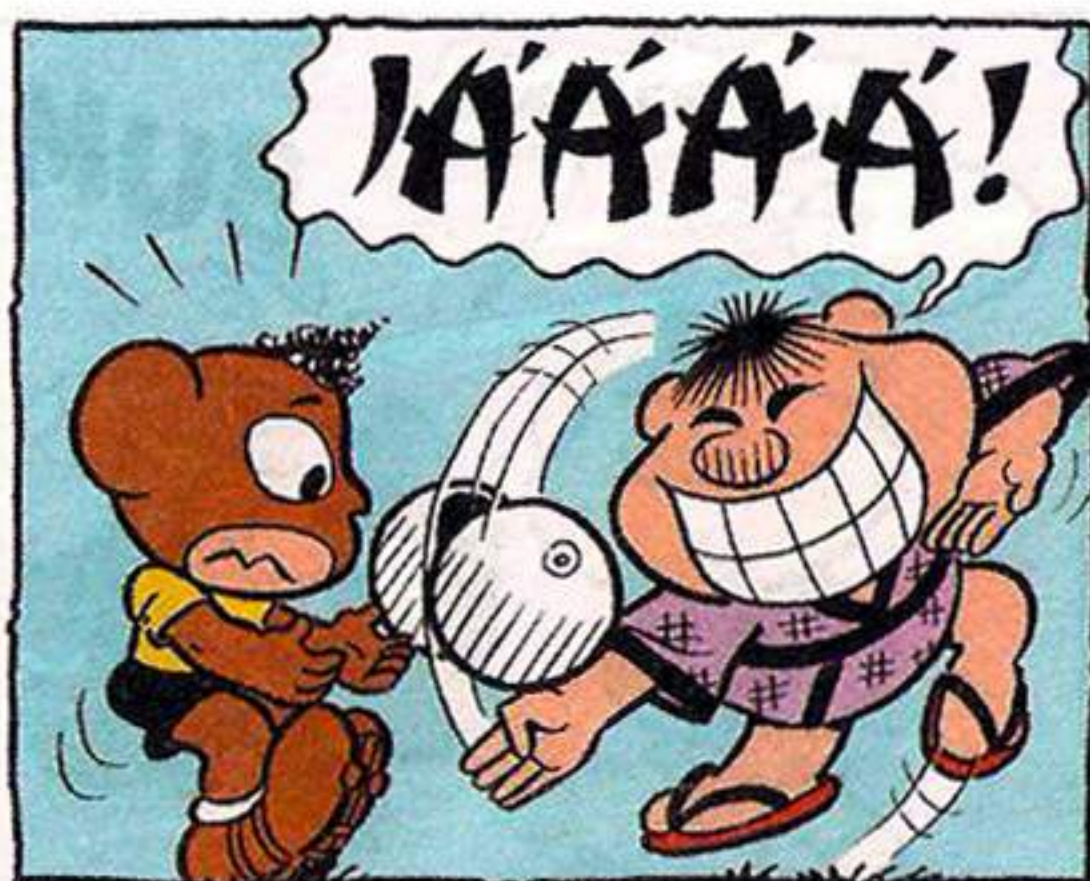
Pág.120

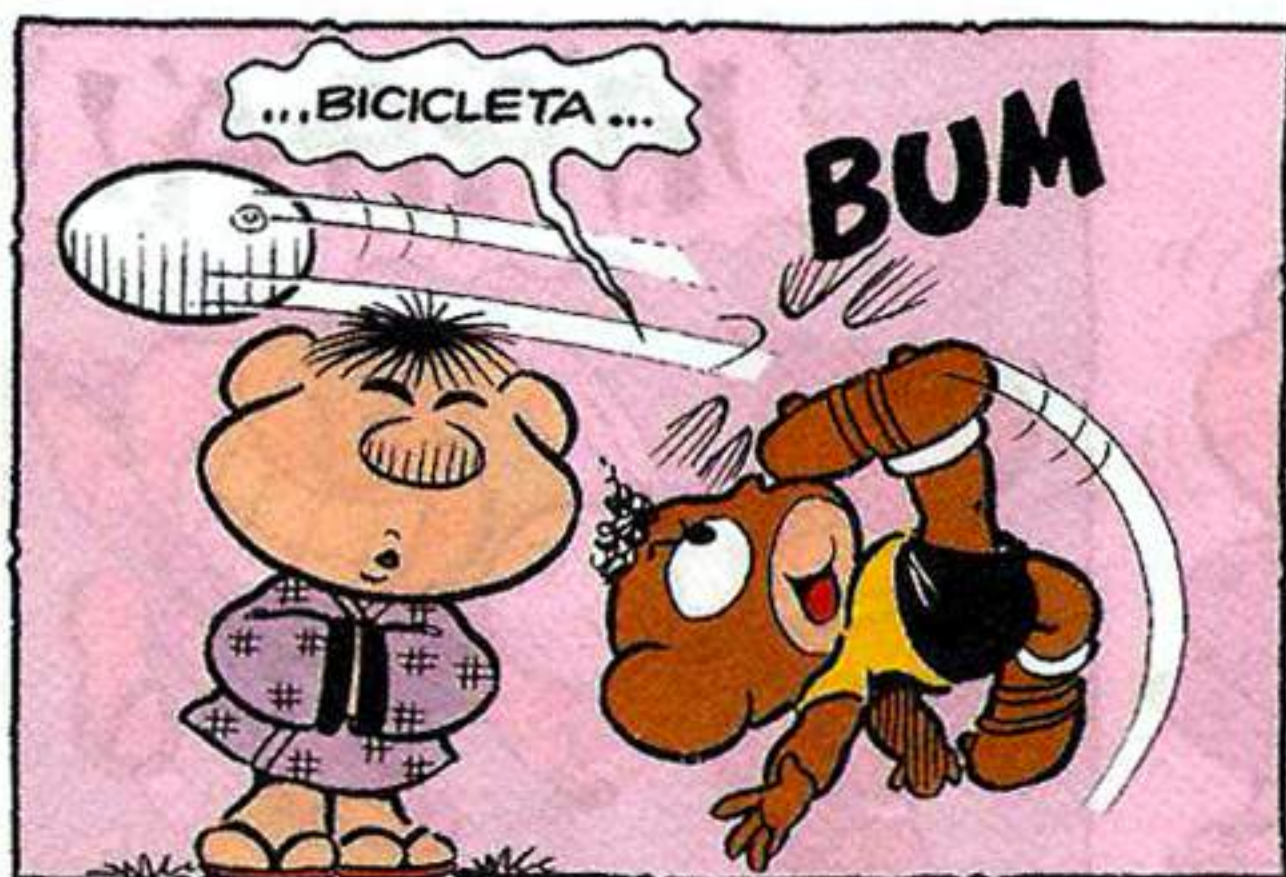
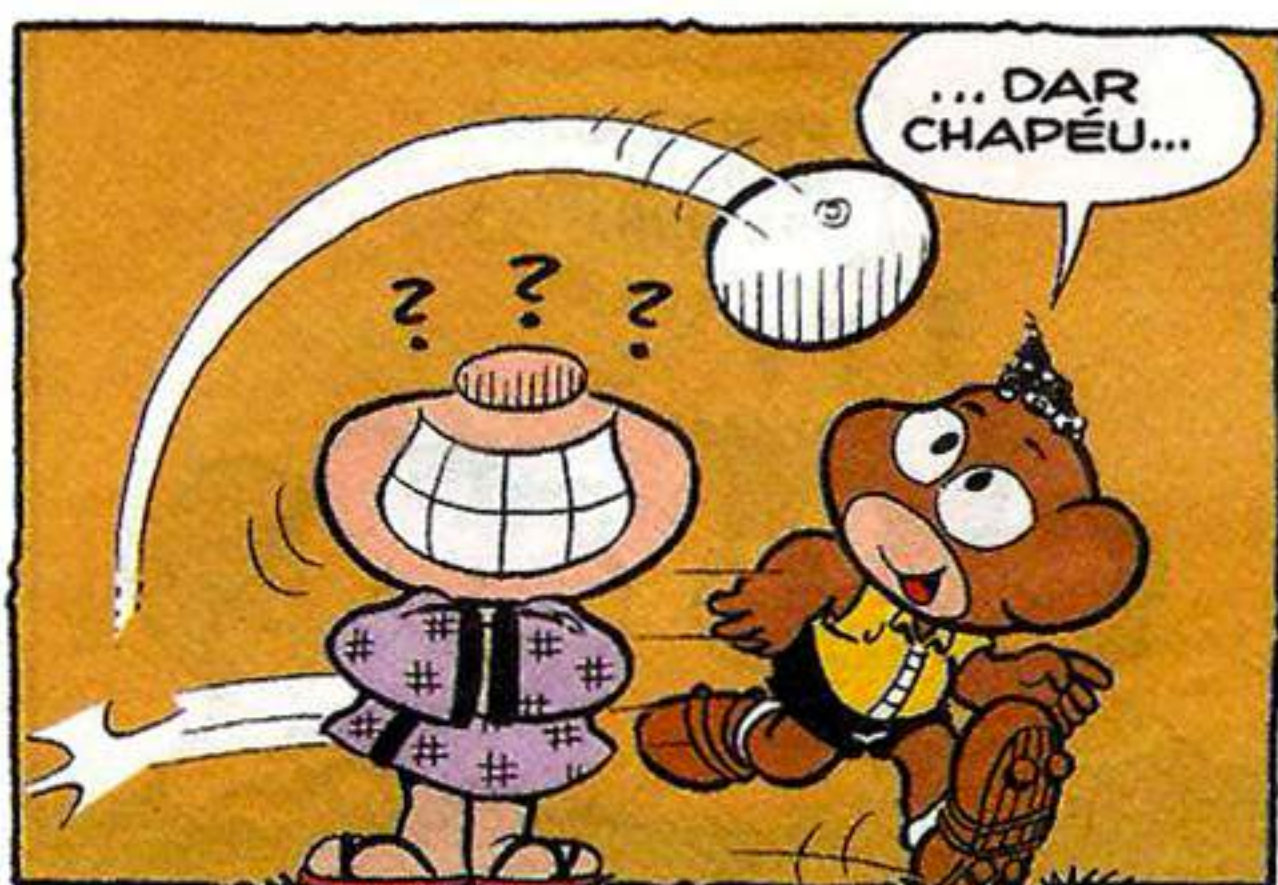


Pág.121- A

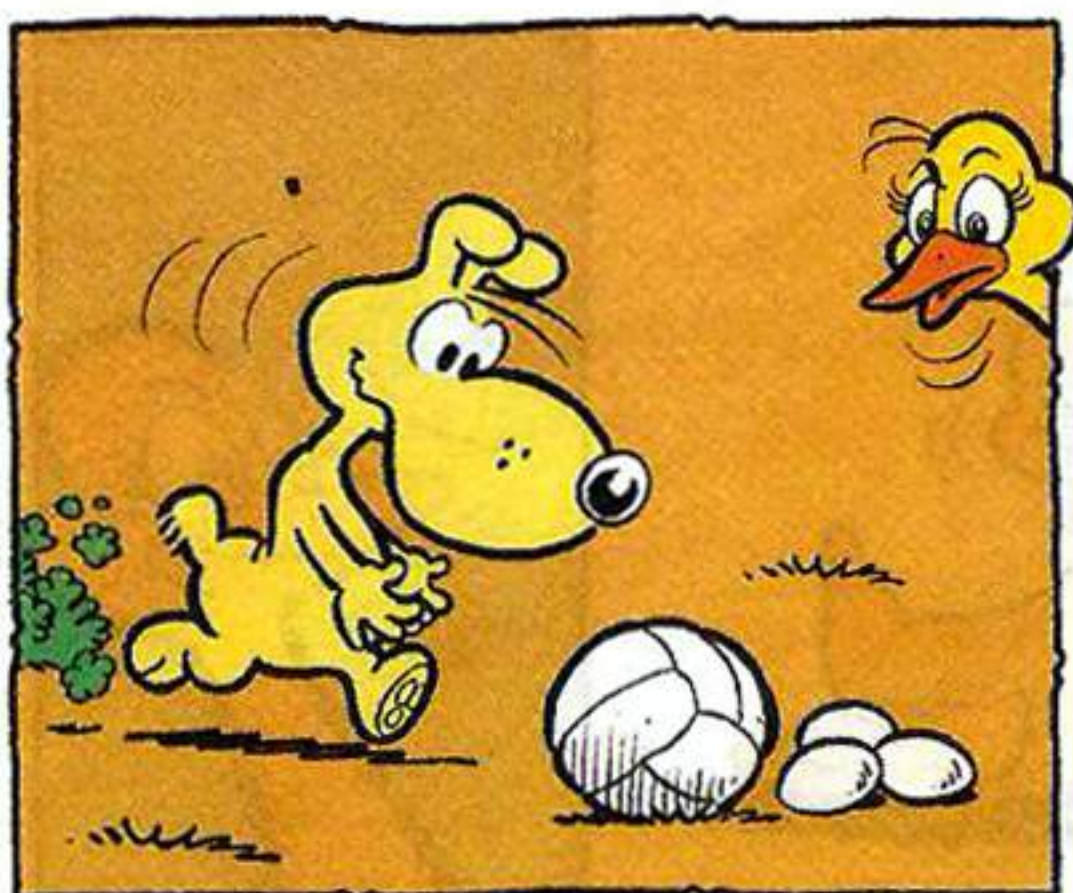
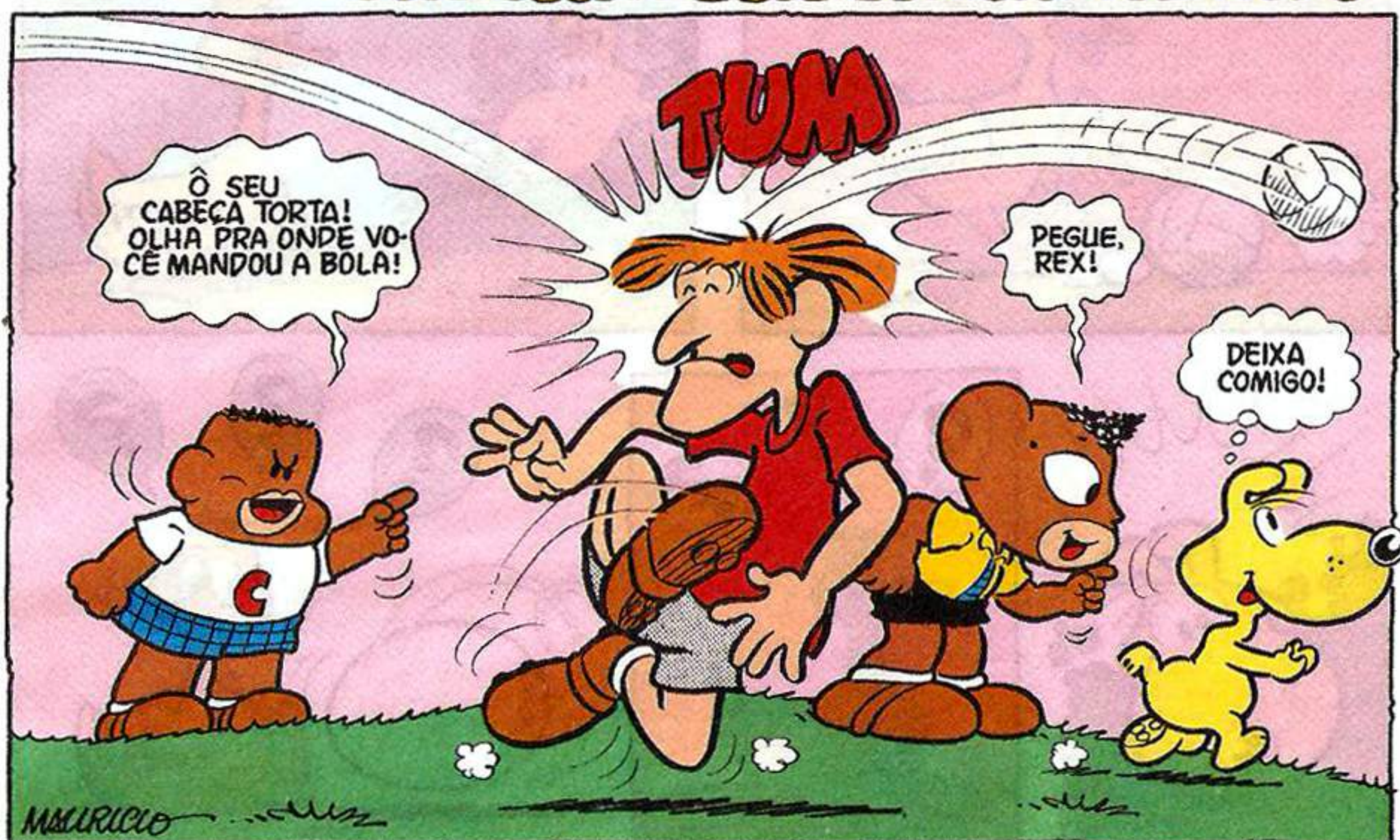


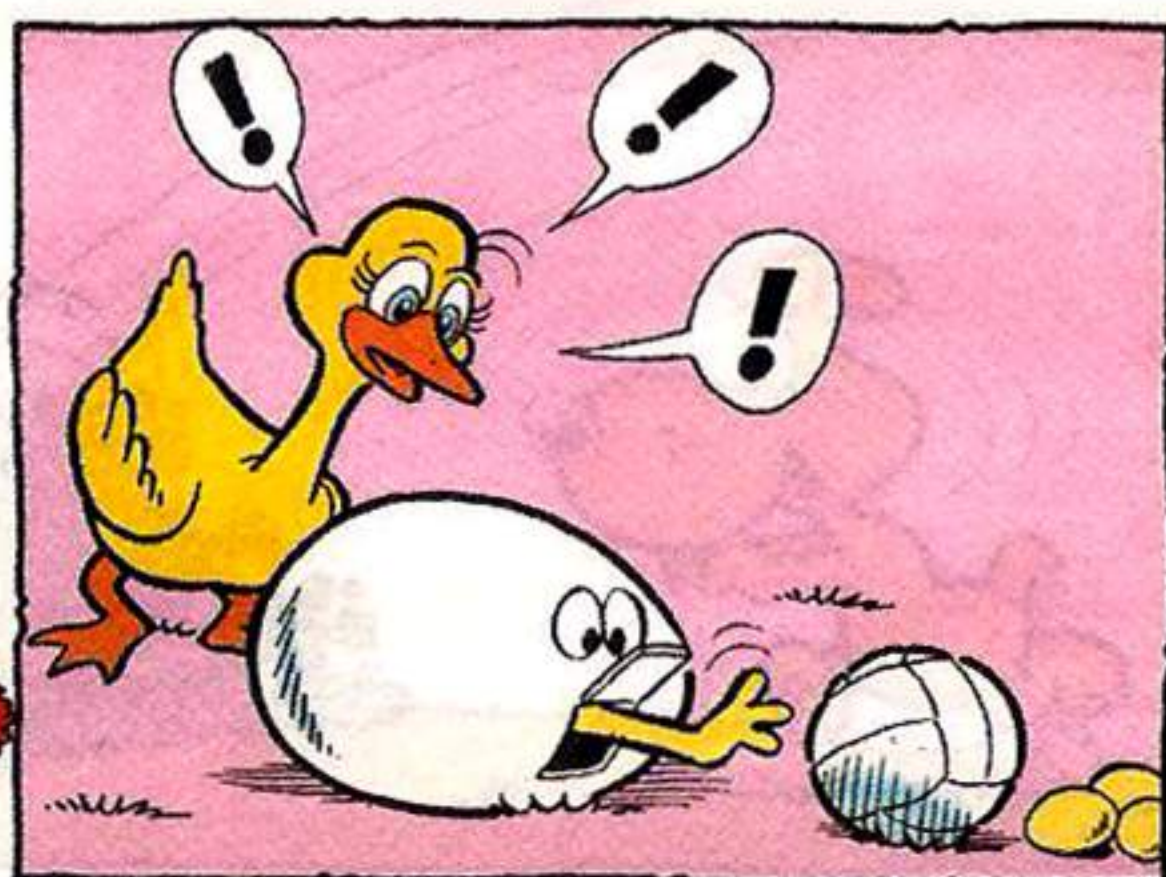
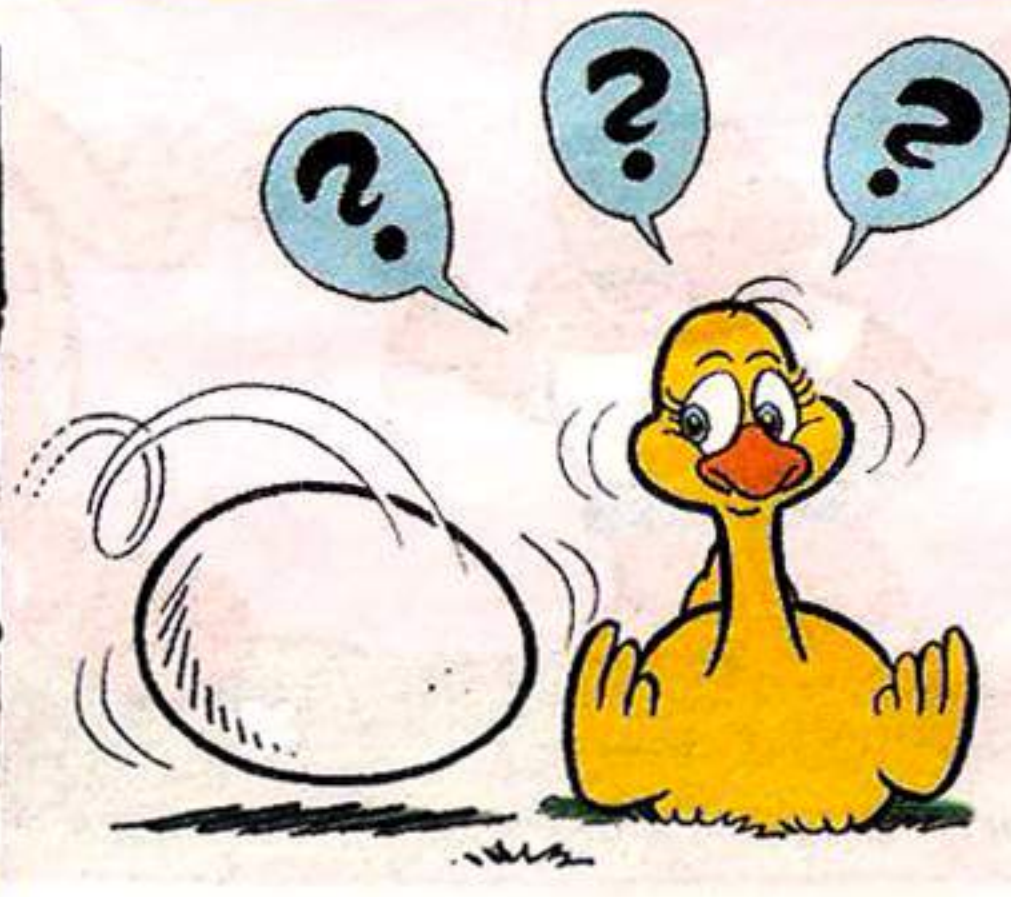
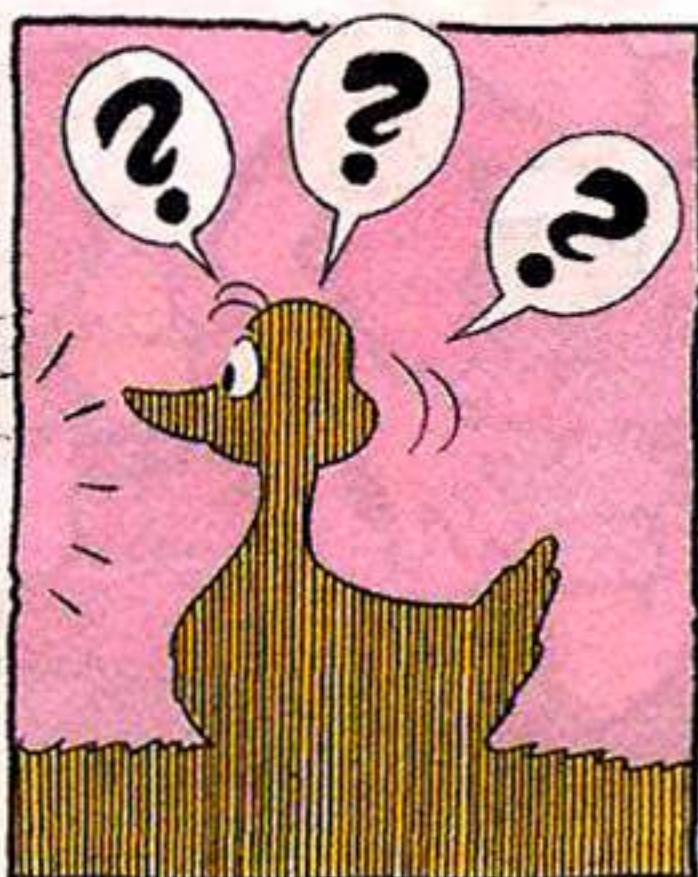
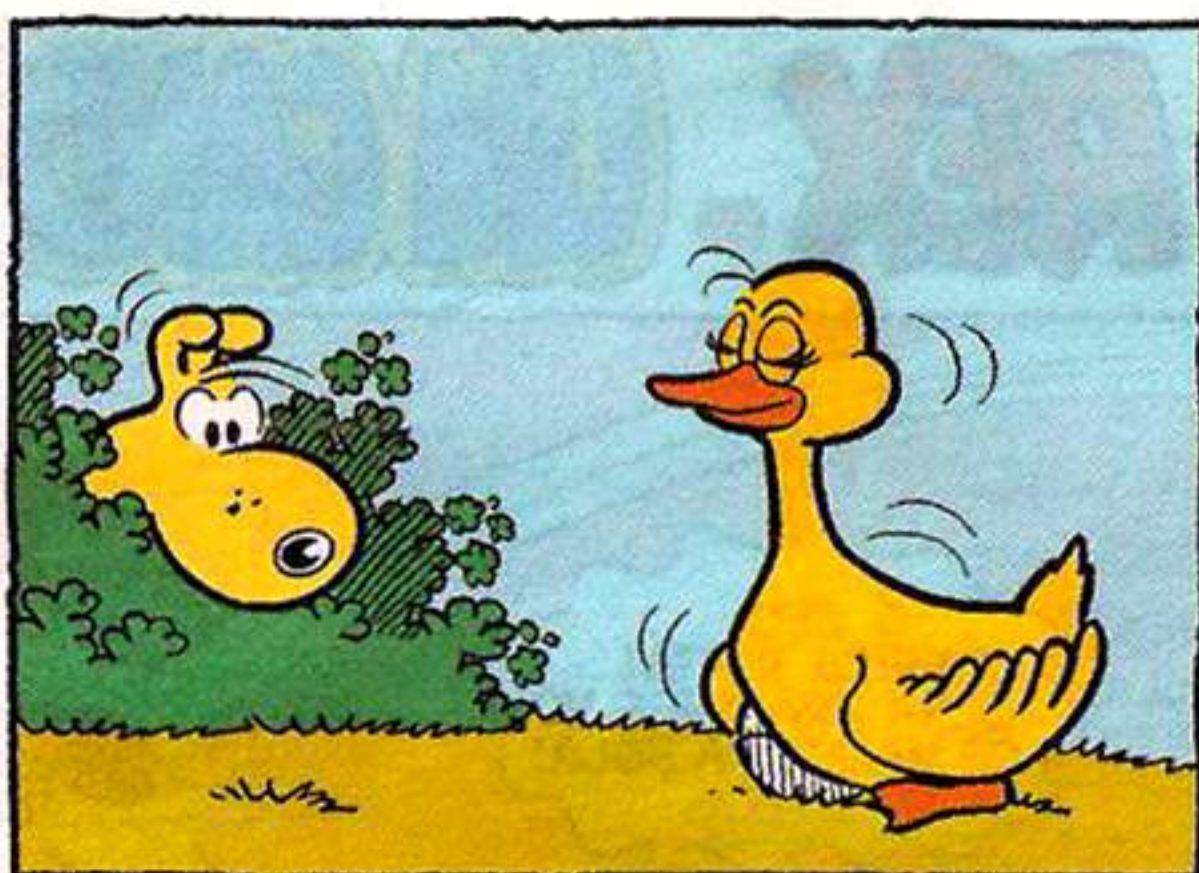
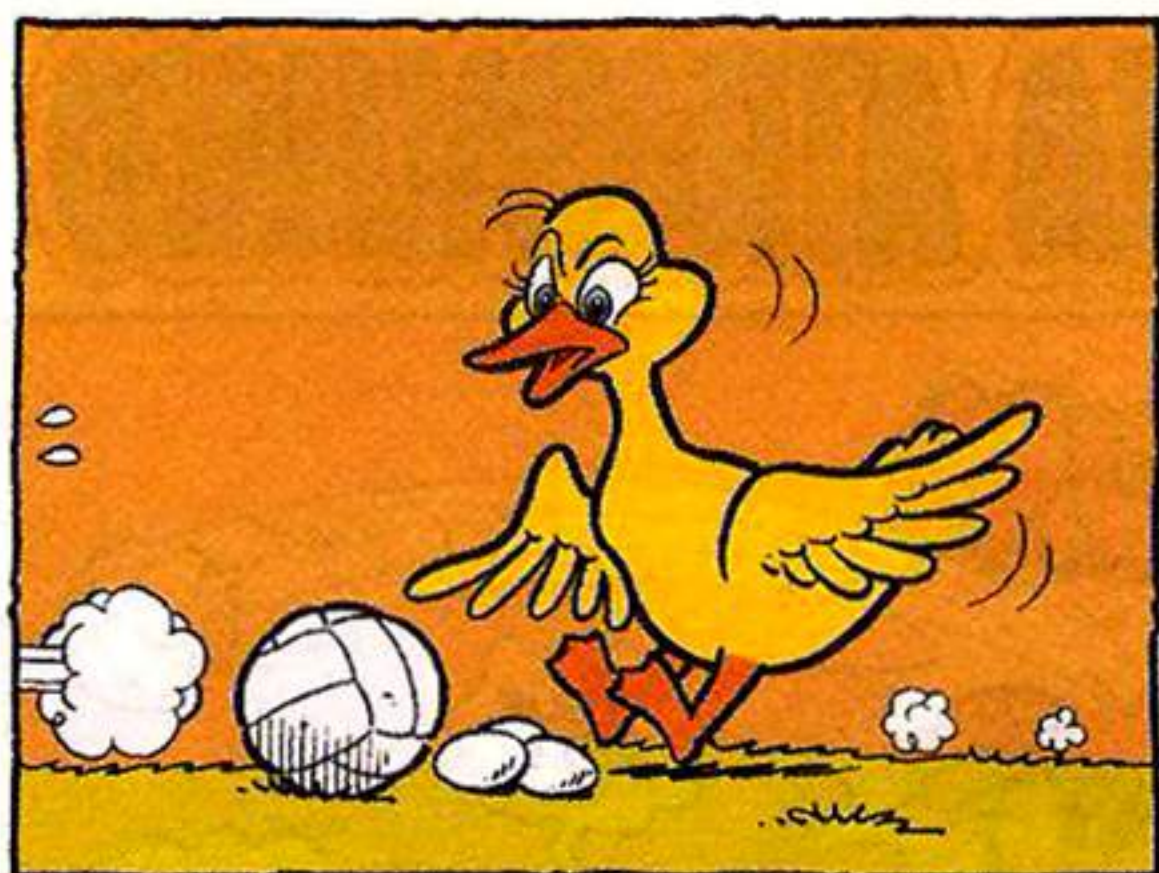


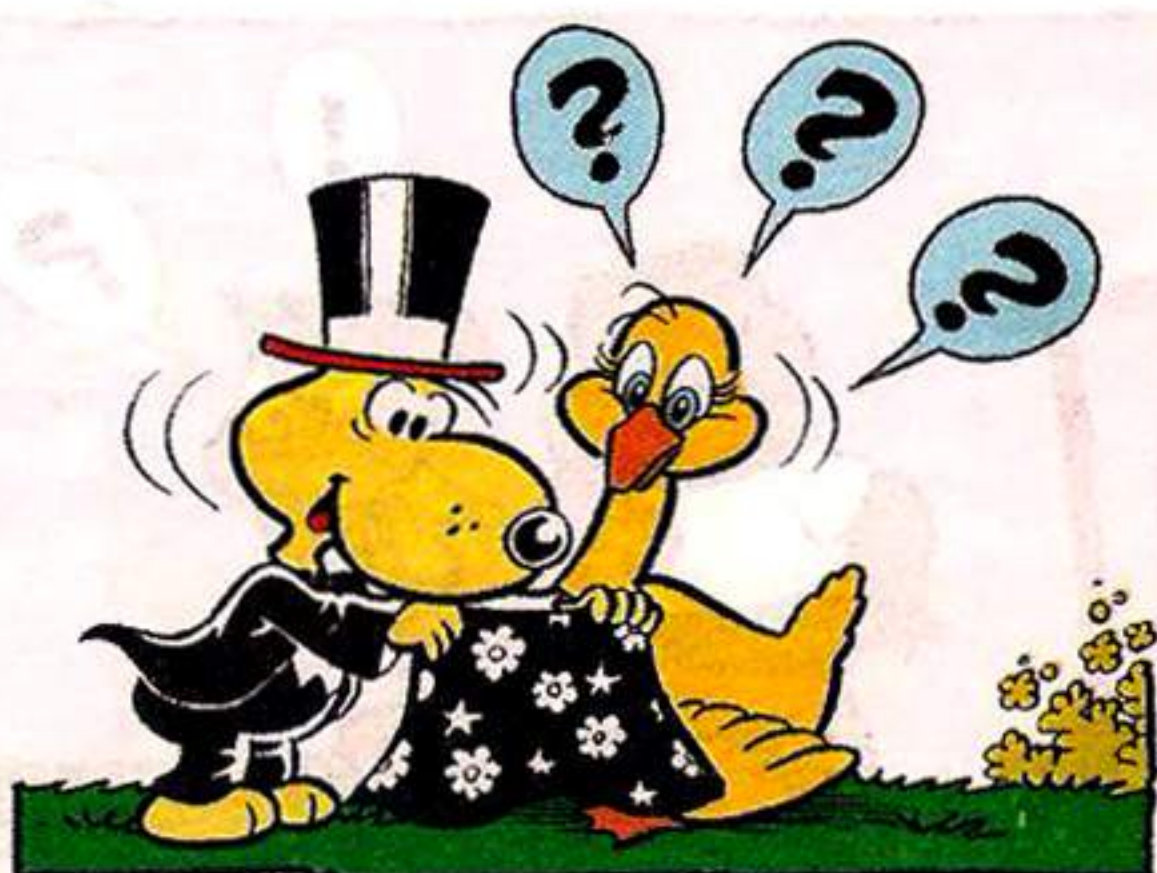
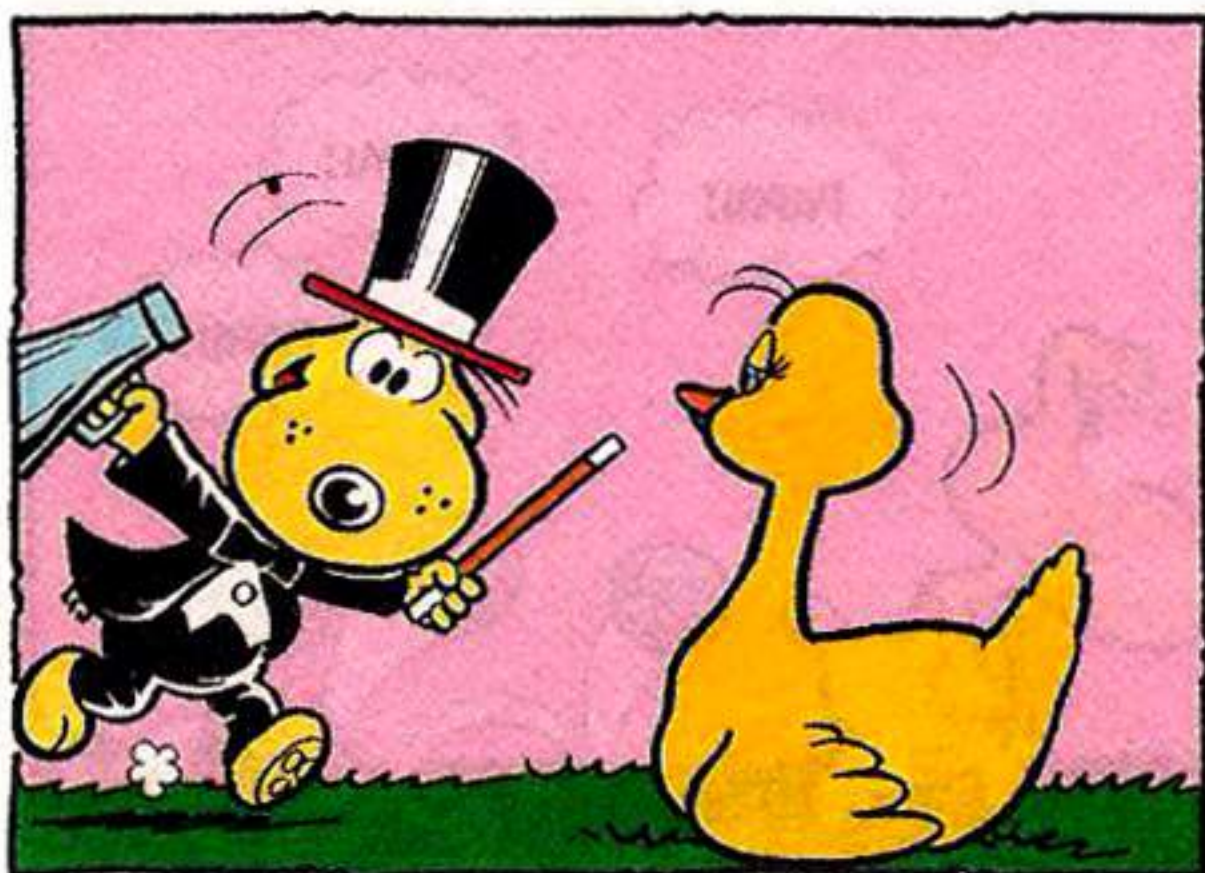
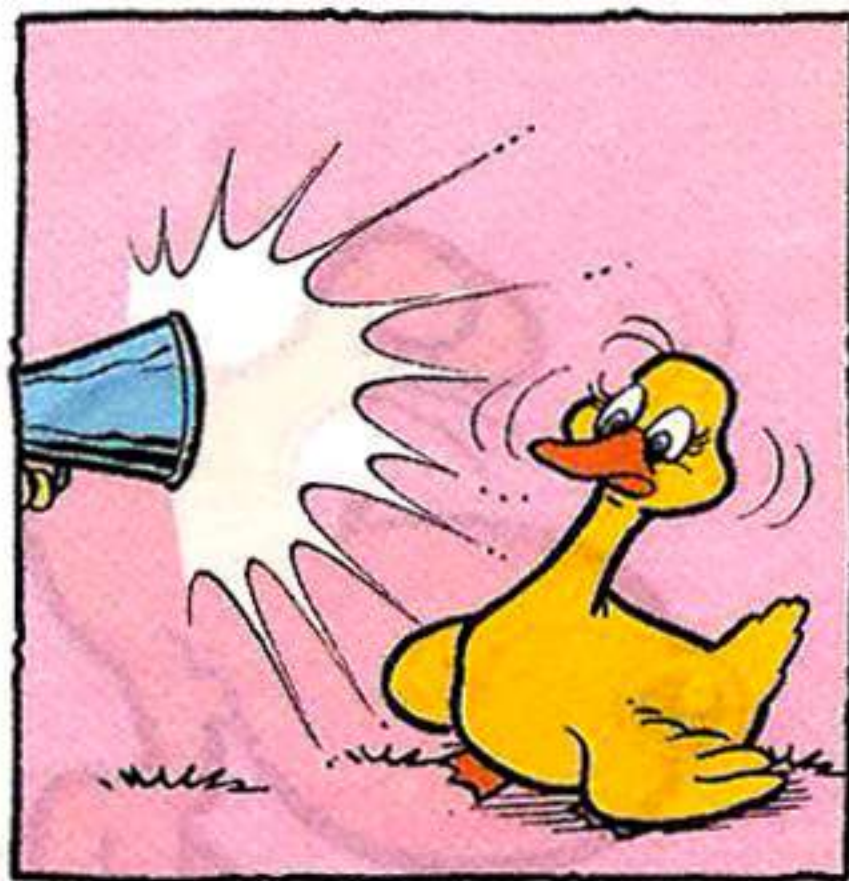
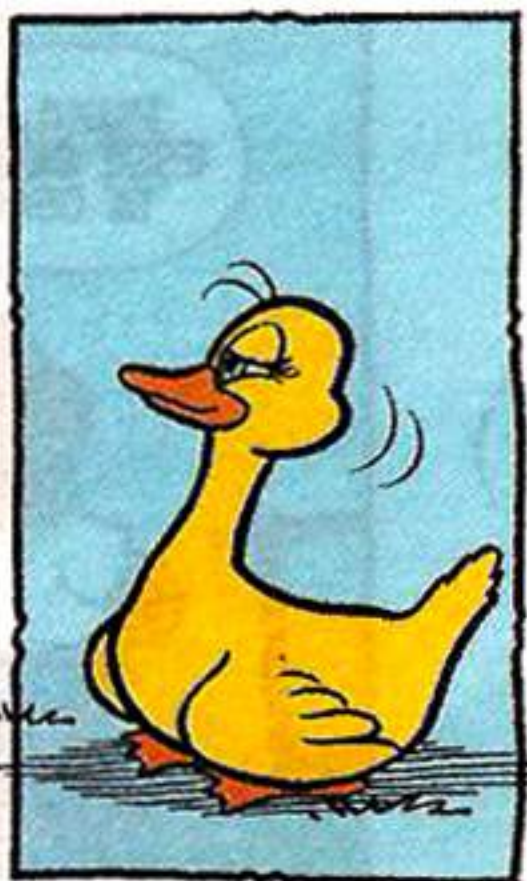


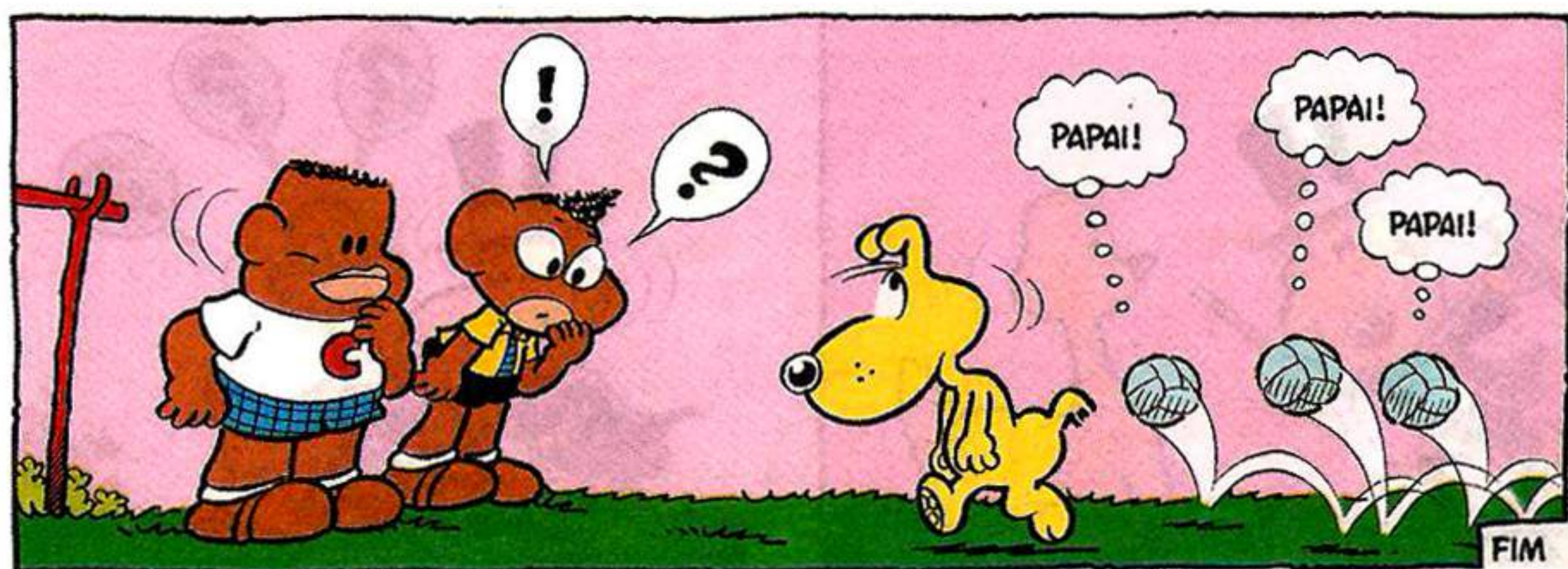
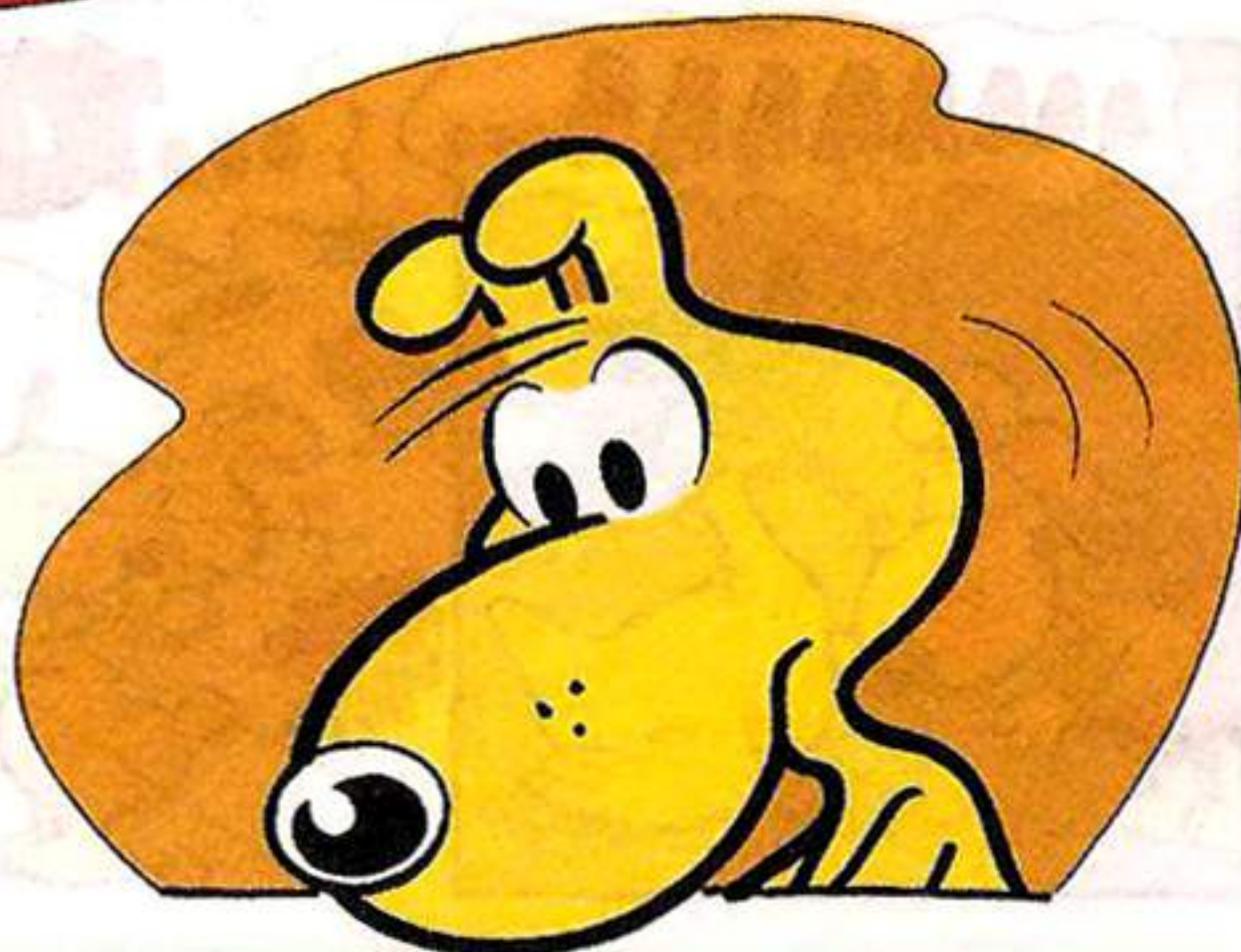
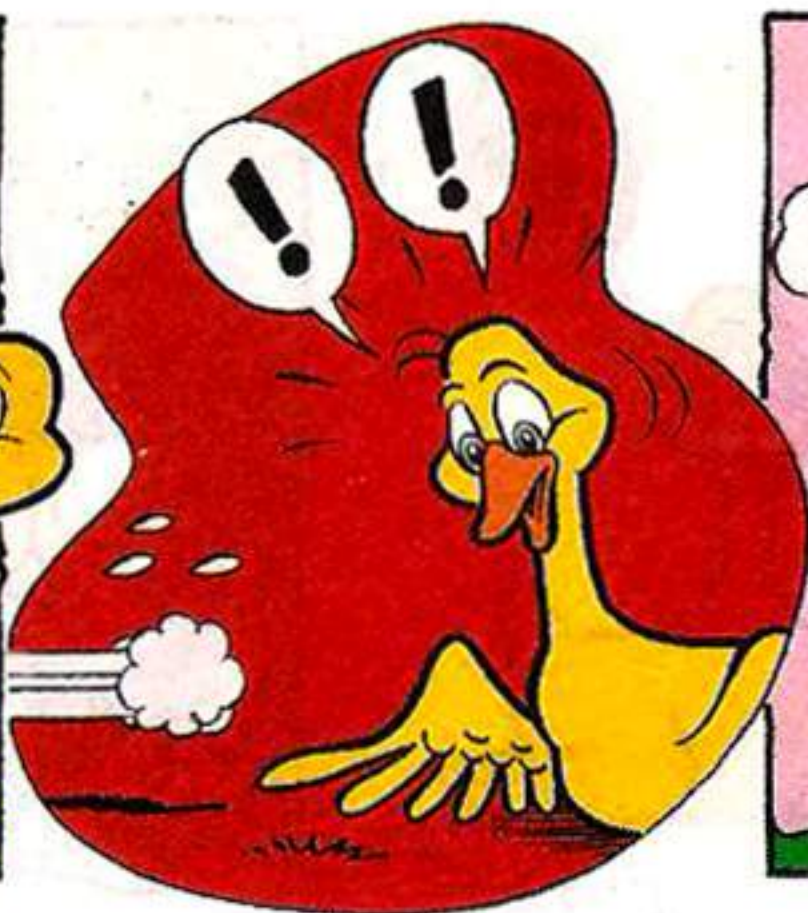
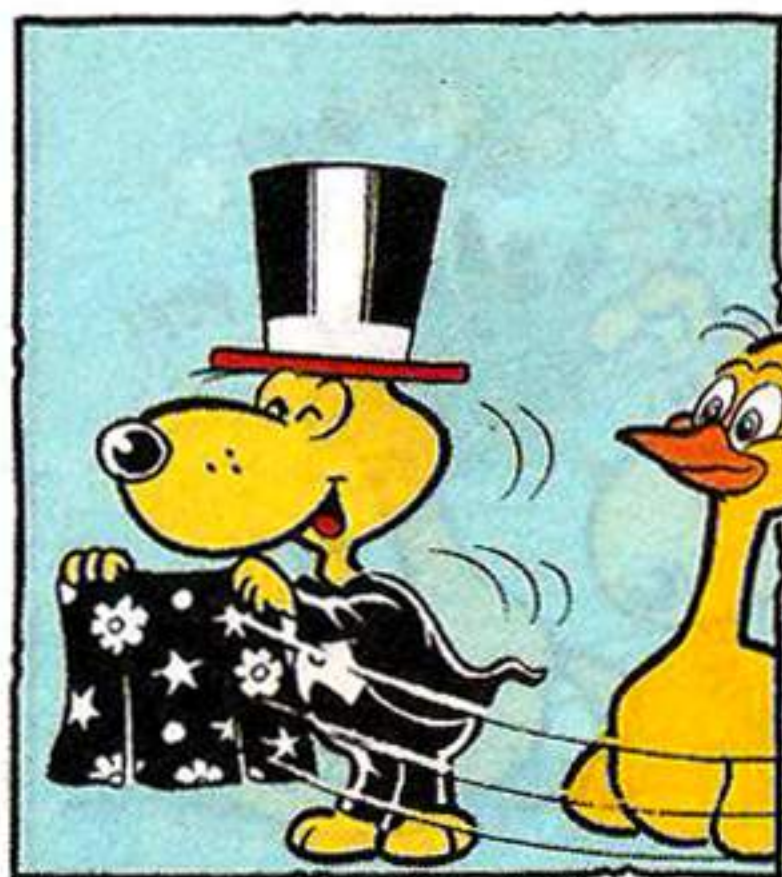


REX - UM GANDULA ATRAPALHADO







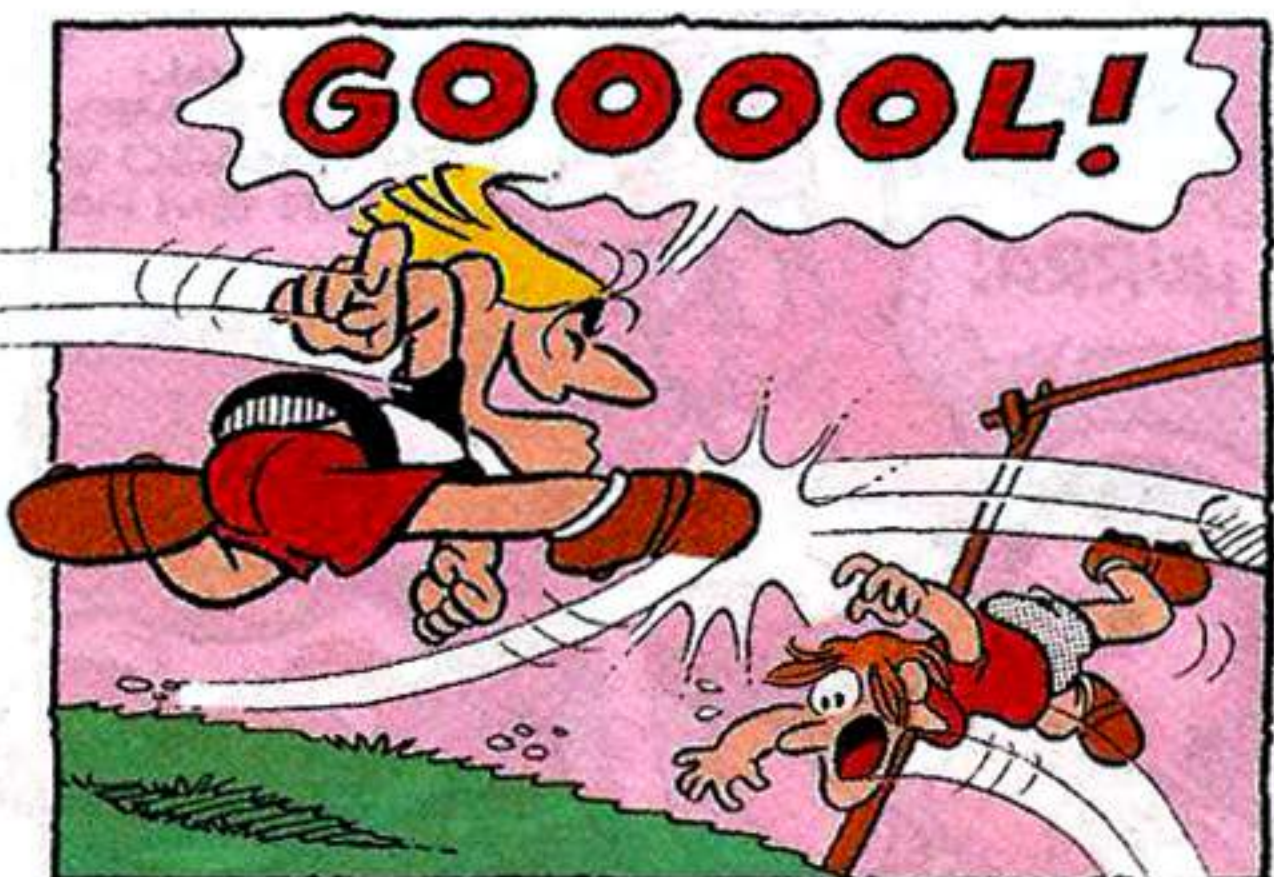
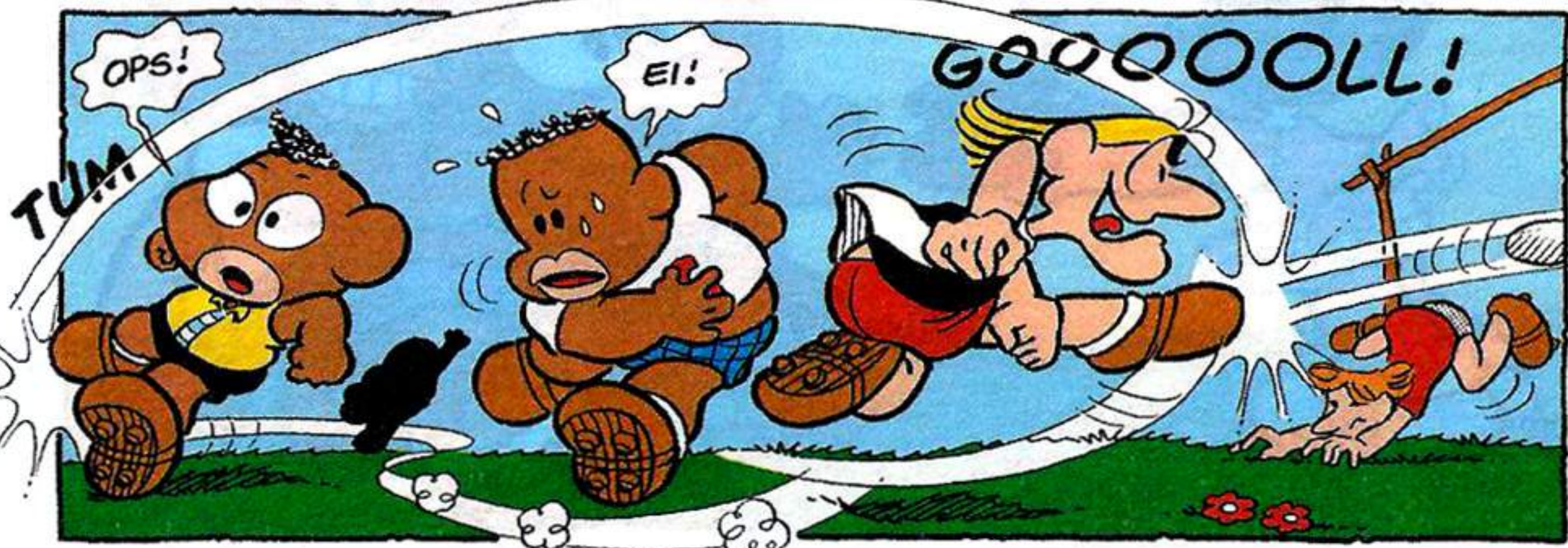


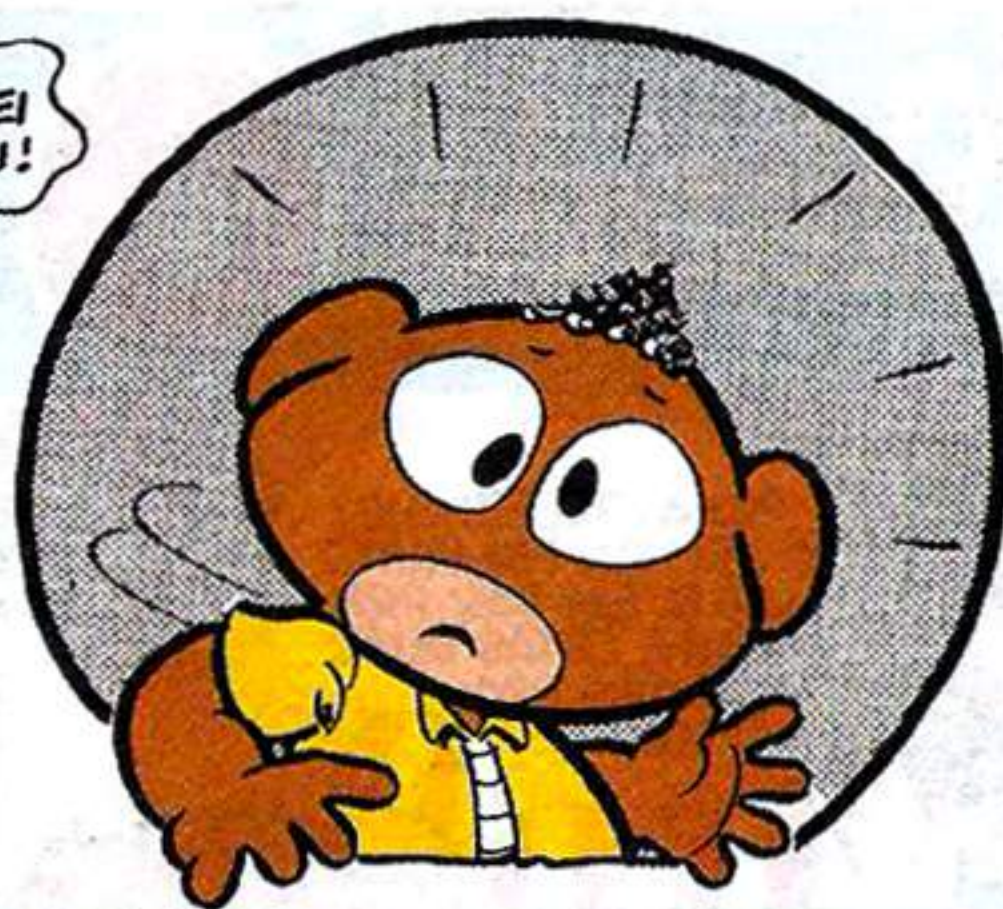
FIM

OS QUIBES

por
NEURICHO



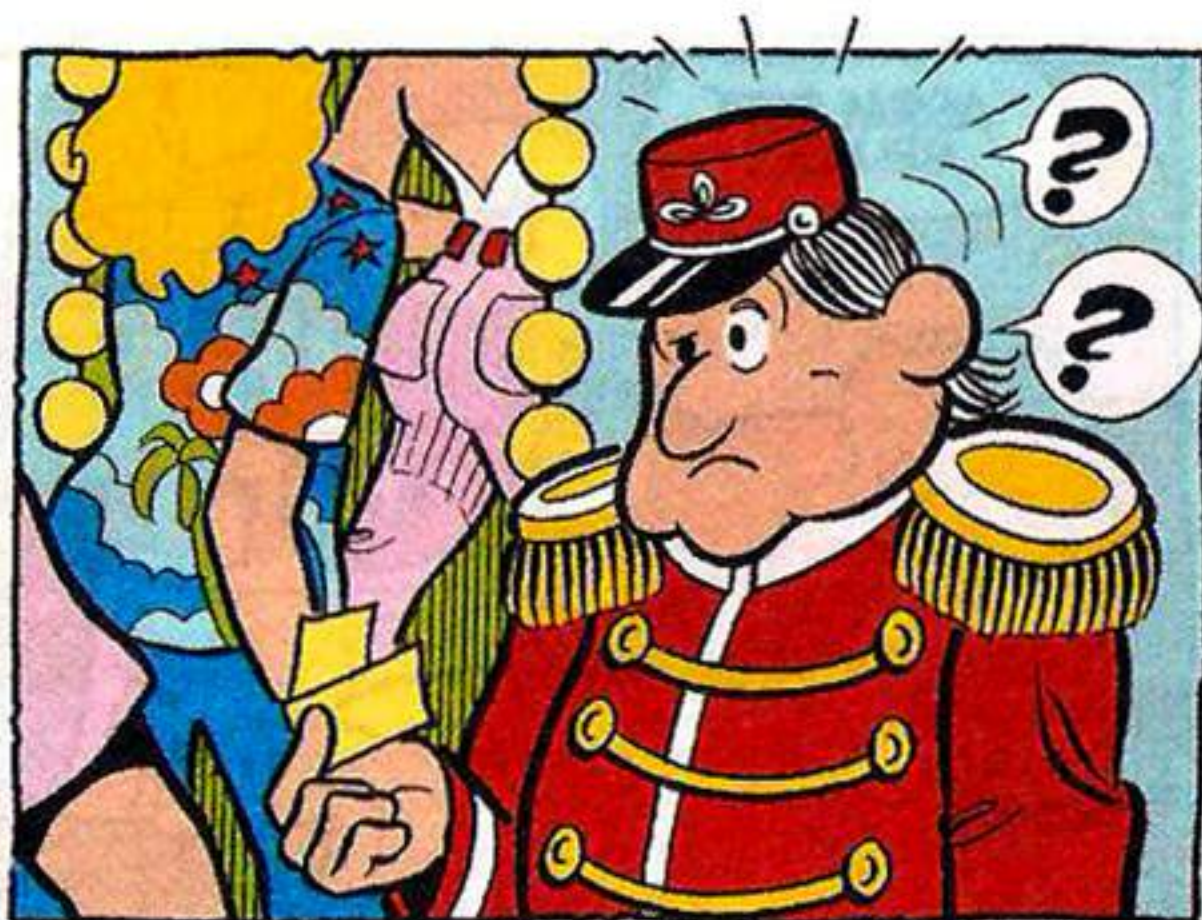


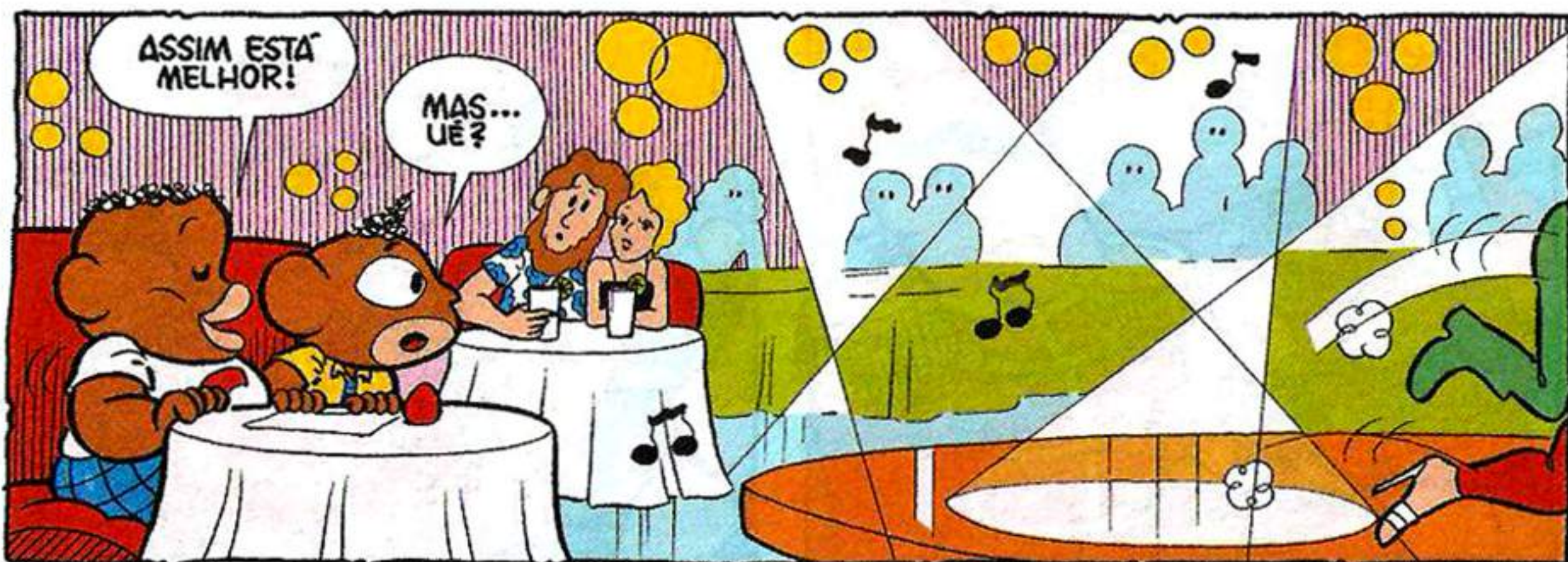


FIM

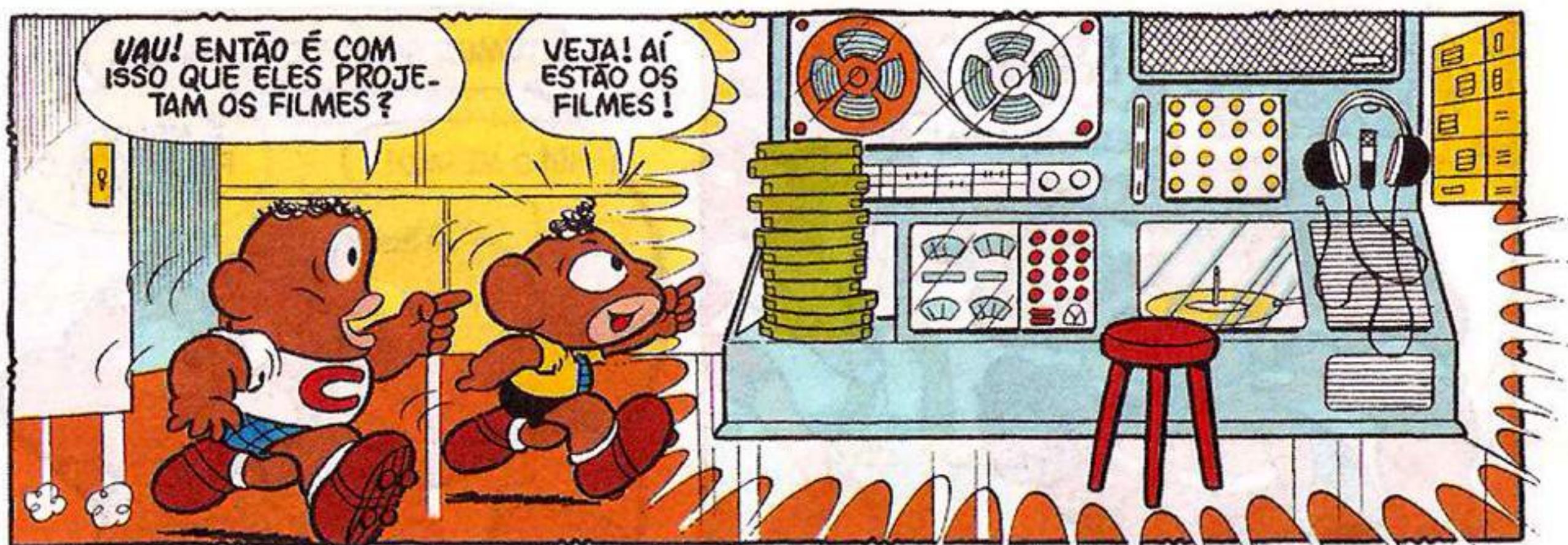
Pelezinho O ENGANO







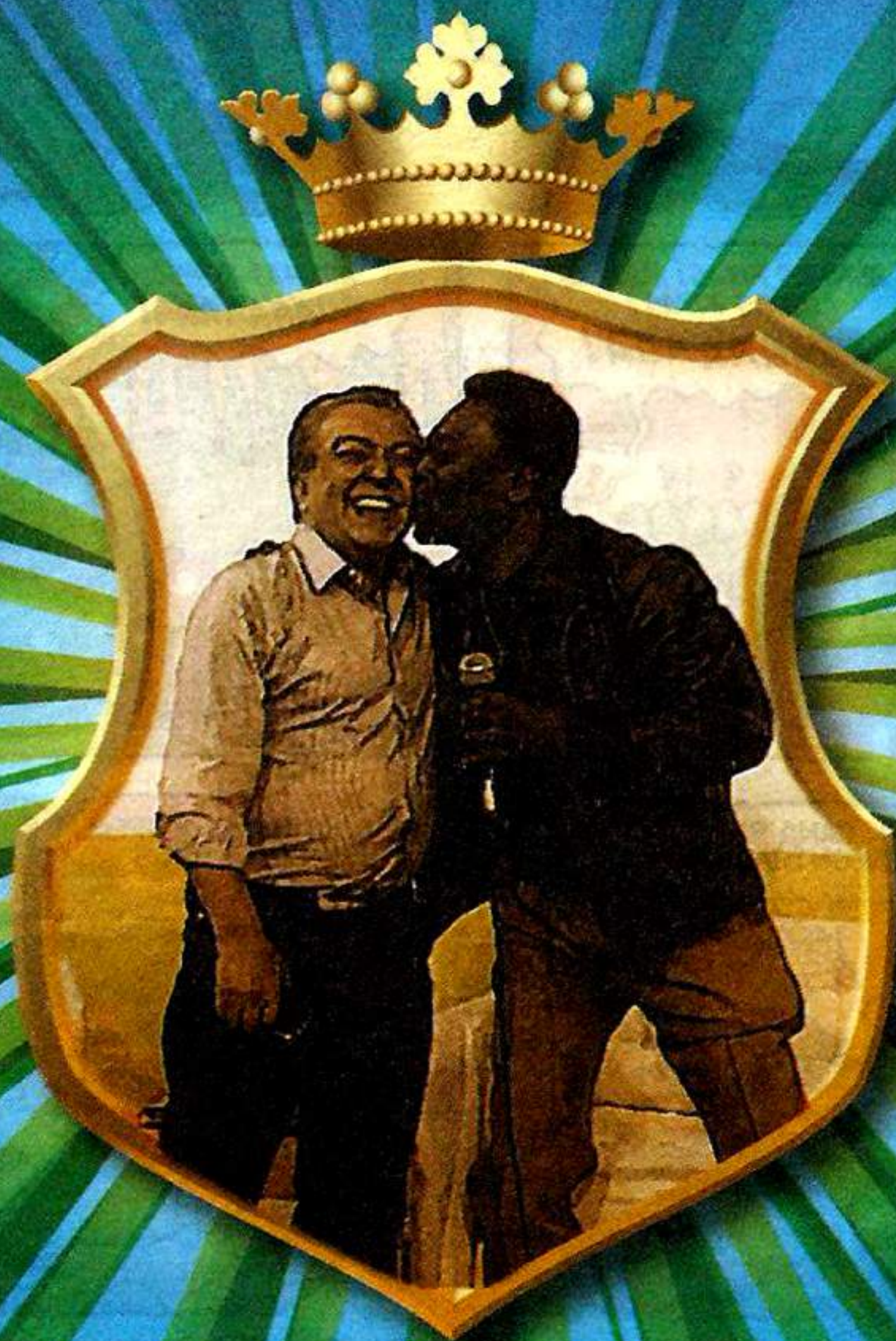






PELÉ E MAURICIO

AGITAM A BIENAL DO LIVRO



O dia 18 de agosto de 2012 foi muito especial na 22ª Bienal Internacional do Livro de São Paulo. Isso porque o evento recebeu Pelé e Mauricio de Sousa, para o lançamento oficial de Pelezinho – **Coleção Histórica, As Tiras Clássicas do Pelezinho e Pelezinho para Colorir**, todos publicados pela Panini.



Depois de um bate-papo em que falaram sobre o retorno do reizinho do futebol aos gibis, **Pelé e Mauricio** autografaram centenas de edições, enquanto milhares de pessoas se aglomeravam ao redor do estande, na tentativa de tirar uma foto ou apenas ver os dois ídolos.



@mspoficial
@turmadamonicaTM



mspoficial
turmadamonica



www.monica.com.br

Pelezinho

PANINI COMICS

PANINI BRASIL LTDA.

Diretor-Presidente: José Eduardo Severo Martins

Diretor Administrativo e Financeiro: Roberto Augusto Bezerra

Diretor Comercial, Marketing e Publicações: Marcio Borges

COLEÇÃO HISTÓRICA

Pelezinho

Nº 2 - Dezembro de 2012

EDITORIAL

Gerente de Publicações / Editor-Chefe: Érico Rodrigo Maioli Rosa

Editores Seniores: Emerson Agune, Levi Trindade / Editora-assistente: Tatiana Yoshizumi

Designers: Henrique Ozawa, Jaqueline de Lima, Manuel Hsu

Diagramadores-assistentes: Felipe Barros, Mônica Oldrine

COMERCIAL E MARKETING

Coordenador de Marketing: Marcelo Adriano da Silva

Analista de Marketing: Bruna Marcela Rodrigues

Consultor de Assinaturas: Rodrigo Lopes Neto

Publicidade: Rifs Comunicação - Iracema Vieira, Rubens Fukui

Tel.: (11) 3062-0961 / 3088-6738 - comercial@rifs.com.br

Assessoria de Comunicação: Litera - imprensa.panini@litera.com.br

PLANEJAMENTO E CONTROLE DE PRODUÇÃO

Gerente Industrial: Edson Aprijo de Farias

Esta revista foi impressa pela São Francisco Gráfica e Editora

DISTRIBUIÇÃO

FC Comercial e Distribuidora S/A. - R. Dr. Kenkiti Shimomoto, 1678, sala A, CEP 06045-390 - Osasco - SP



Coleção Histórica Pelezinho é uma publicação da Panini Brasil Ltda. Administração, Redação e Publicidade: Alameda Caiapós, 425 - Centro Empresarial Tamboré - CEP 06460-110 - Barueri - SP - Brasil. © 1977, 1978, 2012 Mauricio de Sousa e Mauricio de Sousa Produções Ltda., todos os direitos reservados - www.monica.com.br. Direitos desta edição no Brasil e em Portugal reservados à Panini Brasil Ltda. As histórias, personagens e nomes apresentados nesta revista, bem como suas distintas semelhanças, salvo quando indicado, são propriedades da Mauricio de Sousa Produções e publicados sob sua licença. Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial desta obra sem a prévia autorização dos editores. Data desta edição: dezembro de 2012.



Estúdios Mauricio de Sousa

Presidente: Mauricio de Sousa

Diretoria: Alice K. Takeda, Mônica S. e Sousa, Yara Maura Silva

Gerente de Produto: Rodrigo Paiva

Sidney Gusman (Planejamento Editorial); Lielson Zeni (Assistente Editorial); Maria Aparecida Rabello, Maria de Fátima A. Claro (Coordenação de Arte); Gerson Campos, Maria Amélia Gomes, Patrícia L. Zaccarias, Sérgio T. Graciano (Recomposição de Originais); Miriam S. Tominaga (Cor); Ivana Mello e Solange M. Lemes (Revisão); Marcelo Gouveia Cai Água (Cedoc). Capa: Emy T. Y. Acosta (Desenho); Viviane Yamabuchi (Arte-final); Mauro Souza (Cor).

E um agradecimento especial a todos os profissionais que colaboraram, em outros tempos, com seus talentos para que estas histórias clássicas chegassem até você.

Supervisão Geral: Mauricio de Sousa

Instituto Mauricio de Sousa: instituto@institutomauciodesousa.org.br

Estúdios Mauricio de Sousa

Rua do Curtume, 745 - Bloco F - Lapa

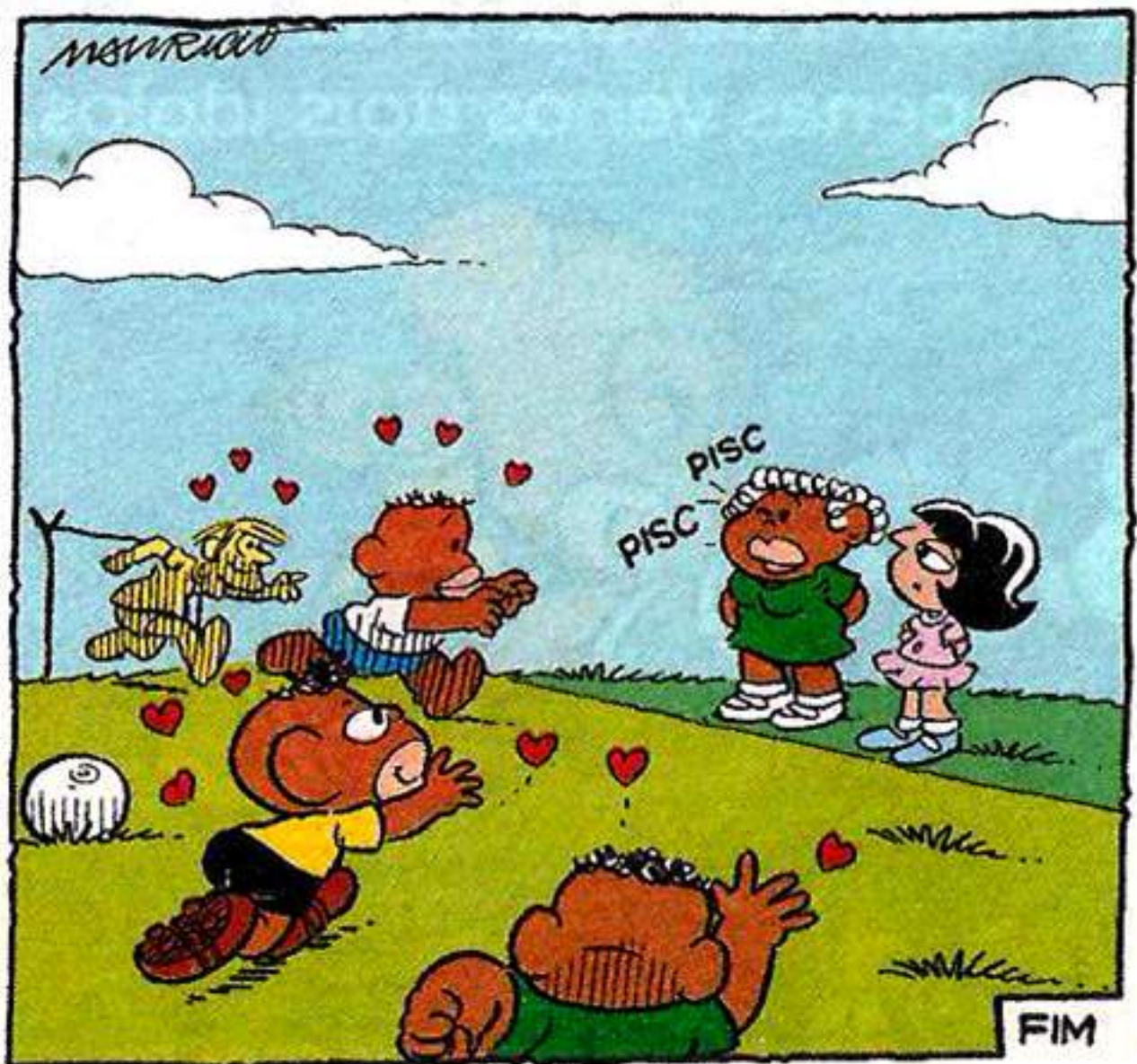
São Paulo - SP - CEP 05065-001

Tel.: (11) 3613-5000

© 1977, 1978, 2012 Mauricio de Sousa Produções. Todos os direitos reservados.

www.monica.com.br

e-mail: msp@turmadamonica.com.br



ATENDIMENTO AO ASSINANTE

2ª a 6ª feira, das 9:00 h às 18:00 h

São Paulo	(11) 3512-9444
Rio de Janeiro	(21) 4062-7989
Belo Horizonte	(31) 4063-9489
Curitiba	(41) 4063-8355
Florianópolis	(48) 4052-8636
Porto Alegre	(51) 4063-8869
Brasília	(61) 4063-7889
Goiania	(62) 4053-8851
Salvador	(71) 4062-9340

Internet: www.assinmonica.com.br

Fax: (11) 3845-0399

Disk Banca

Números atrasados poderão ser adquiridos diretamente com o seu jornaleiro, havendo estoque disponível, pelo preço da última edição.

530263224002